DEV GOD OF WAR 3 VE STARCRAFT 2 POSTERİ HEDİYELİ!

8GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

NİSAN 2009/04 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 18 | ISSN: 1307-8933

K.K.T.C. 7.50 TL (KDV DAHİL)



GOD OF WAR III

VE HER ŞEYİN SONU KAOS OLACAK

> TÜRK OYUN SEKTÖRÜ PATLAMAYA HAZIRLANIYOR! > KENDİ ARCADE KOLUNUZU YAPIN! > EMPIRE TOTAL WAR TAKTİK REHBERİ
> NEED FOR SPEED SHIFT > BIOSHOCK 2 > WATCHMEN > RED ALERT 3 UPRISING > SILENT HILL HOMECOMING
> CRYOSTASIS > TOM CLANCY'S ENDWAR > TOM CLANCY'S HAWX > WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT
> MEN OF WAR > HALO WARS > MADWORLD > PATAPON 2 > R.U.S.E. > FLOWER > ETERNAL SONATA



> TAMAMEN BEDAVA
> 6 FARKLI YENİ KARAKTER SINIFI
> SÜRÜKLEYİCİ HİKAYE
> YENİLİKÇİ RUH SİSTEMİ
PROVIDENCE'IN KAPILARI AÇILIYOR
WARRIOR EPIC
MMORPG oyunlarında yeni bir çağ açılıyor.
Warrior Epic topraklarında yeni maceralar sizleri bekliyor.
HEMEN ŞİMDİ KAYIT OLUN!
www.warriorepic.com



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

OYUN TÜRKİYE'DE CANLANIYOR

Size güzel haberlerimiz var!

Biz ofisimizde oturmuş kuzu kuzu çalışıyorduk. Yine ölümcül haberler gelip kucağımıza düştü: Rockstar Max Payne 3'ün 2009 sonunda çıkacağını açıkladı, "amanın" demeye kalmadan Fallout Online'ın ilk görüntüleri elimize geçti. Diğer yandan Bioshock 2 ve Modern Warfare 2'nin de 2009 içinde tamamlanacağını öğrendik. Yıl sonunu beklemek de atlatmak da zor olacak, belli. Şimdiden hazırlanmaya başlamak lâzım.

Bu arada dünyada kriz ha bitti ha bitiyor tartışması sürerken, aşırı harcamaları olan, reklâm bütçeleri şişik firmalar bileti hep emektar çalışanlara kesiyor. Ama aslında krizden oyun sektörü çok fazla etkilenmiyor. Üstelik bizim gibi genç nüfusu yoğun, internet yayılma hızı çok yüksek olan ülkelerde bu durum avantaja bile dönüşebiliyor. Mesela bu ay *Türkiye'de Oyun Sektörü* konulu araştırmamızda gördük ki ekonomik krizin etkisini hissettirmeye başladığı 2008 Eylül-Ekim'inden bu yana konsol satışlarında %70 - %100 arasında artış görülmüş. Orijinal oyun satışları gün geçtikçe artıyor, müzik dükkânlarında müzik ve film reyonlarından pay çalıyor oyun reyonları. Bir yandan ODTÜ ATOM gibi kuluçka merkezleri "ilk yumurtalarını" görücüye çıkartırken Türk Telekom gibi bir dev Mevlüt Dinç ve Sobee ekibini satın alarak bünyesinde oyun geliştirmeye başlayacağını açıklıyor.

Cahil medyamız ne kadar karalamaya çalışırsa çalışsın (bkz. bu ayki Had Safhada) genç, dinamik ve potansiyeli çok büyük olan oyun sektörü Türkiye'de atılıma hazırlanıyor. Birçok büyük teknoloji firması, kendi kuluçka merkezlerini açmak için ilk adımlarını attı. Bu merkezlerde "oyun projesi" olan gençlere gerekli altyapı imkânları verilecek. Ve bu, dikkatli gözlerin bizim sektöre dönmesine sebep olacak… Yani uzun lafın kısası, Türk oyun sektörünün sadece tüketimden, üretime yönelmesinin zamanı geliyor!

Eğlence sektörünün televizyonla özdeşleştiği bir ülkede belki her şeyin hızla değişmesini beklemek yanlış olur ama tıpkı domino taşları gibi, sabit duranlardan biri kıpırdandı mı hiç umulmadık şekilde tüm tablonun değişebileceğini de biliyoruz. On yıl önce varlığı bile tartışmalı olan Türk sineması nasıl ki salonları doldurur hale geldi, televizyonu biraz olsun sarstı, benzer bir süreci oyun sektöründe de görebileceğimizi düşünüyorum ben. Oyunlar sinema kadar tanıdık ve rahat tüketilen bir "eğlence" değil belki ama en basitinden, ülkedeki genç nüfusun değişen taleplerini ve sayıları artmaya devam eden geliştirici grupların enerjisini başka türlü yorumlamak bile karamsarlık olur.

Enerji demişken, Oyungezer'in yerinde duramayışının 18'inci ayına geldik bu ay. Bir yandan God of War III gibi, Bioshock II gibi ağır taşları yerinden oynattığımız bu sayıda, "buçukluk" muamelesi gören PSP ve DS oyunlarının ani atağına maruz kalmak da çok hoş oldu. Hazır havalar ısınmaya başlamış, çimenler yeşermiş… Bir parça güneş altında GTA Chinatown Wars oynamak ya da Patapon 2'de kafayı dağıtmak için bundan güzel vakit olur mu? Bol oksijenli bir ay diliyoruz hepinize.

Serpil **& Sinan**



Görsel: Beach Buggy (MotorStorm Pacific Rift)

içindekiler

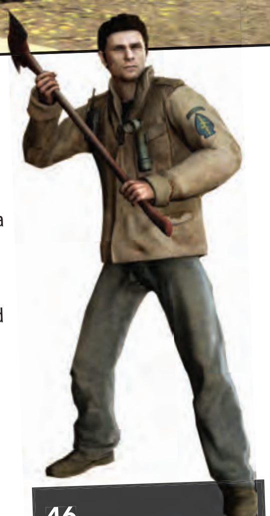
360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA



EKRAN DIŞI



N.E.M.

OYUN CANAVARI



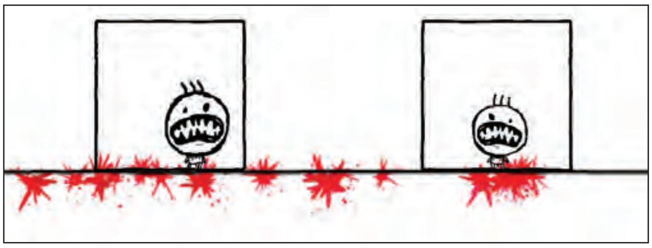
oyun indeksi

OGZ_DVD

SUALTINDAN SELAM GETİREN DVD

Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



Make My Head Grow

ANNE, KAFAM ACIYOOOO! :'(

Şimdiye kadar pek çok gürültülü oyun oynadık ama hiç bu kadar "kafa şişiren"ini görmemiştik. İki kişilik bir oyun olan Make My Head Grow'daki amacınız diğer oyuncuyu aşağıya itmek. Bunun için kafanızı yere vura vura büyütüyor, ardından da koşarak içerisinde bulunduğunuz kutuyu rakibinize doğru ittirmeye çalışıyorsunuz. Ama dikkat! Kafanızı fazla vurursanız acıyabilir. Hatta patlayabilir de. O yüzden dikkatli olun, klavyeyi kırmayın, sinirinizi Make My Head Grow'dan sakin sakin çıkartın. Bir de not: Oyunun sonunda çalan müziği internet sitesinden MP3 formatında indirebilirsiniz. Tabii ki sitede yazdığı üzere cep telefonu melodisi yapmanızı tavsiye etmiyoruz, yaparsanız da otobüste telefonunuz çaldığında başınıza gelecekler için sorumluluk kabul etmiyoruz. Böyle de "bizden günah gitti"ci bir dergiyiz işte, Allah müstahakımızı versin e mi?



BlackMagic Book

KARA BÜYÜYE DE BULAŞTIK, İYİ Mİ...

Bonus bölümündeki bu programın ne işe yaradığını merak ediyorsanız, doğru yerdesiniz. BlackMagic Book, bir *augmented reality* ya da Türkçe çevirisiyle artırılmış gerçeklik uygulaması. Çalıştırmak içinse bir adet yazıcı ve de bir web kamerasına sahip olmanız yeterli. İlk iş olarak programı kurduğunuz klasörü (C:\Program Files\BlackMagic Home Edition) açın ve *Patterns* klasörünün altındaki üç PDF dökümanının çıkışını alın. Ardından programı çalıştırın. Açılan penceredeki *Output Size* değerini 320x240, *Frame Rate* değeriniyse 30 olarak ayarlayın. Eğer kameranız ters görüntü veriyorsa *Flip Horizontal* kutusunu işaretleyebilirsiniz. Şimdi tek yapmanız gereken şey, kameranızı çıkışını aldığınız kâğıtlara doğrultmak. Nasıl? Sihirle büyüyle bir ilgisi yok. Siz yine de arkadaşlarınızı etkilemek için kullanabilirsiniz (:



Host Master and the Conquest of Humor

SAHNE ARKASINDA NELER DÖNÜYOR?

Bu yıl düzenlenen Oyun Yapımcıları Konferansı'ndaki ödül törenini *Full Throttle*, *Grim Fandango* ve *Psychonauts* gibi yapımlardan tanıdığımız Tim Schafer sunacaktı. Ancak gelin görün ki kendisi *Brütal Legend* ile uğraşmaktan sunum için espri hazırlamayı *yine* unutmuş! Hal böyle olunca iş başa düşüyor, klasik macera oyunlarını andıran Host Master and the Conquest of Humor'da kontrolü ele alıp son dakikada sahne arkasında espri bulmaya çalışıyoruz. Spoiler vermeden birkaç ipucu da yazalım ki bitirmeden bırakmayasınız:

- Sol alttaki eylemlerin hepsine ihtiyacınız yok. Ama bazıları size bir sonraki aşama hakkında ipucu verebileceği gibi oyun dışı enteresan konulara göndermeler duymanıza da yol açabilir.

- Kendiniz de dahil olmak üzere her objeye tıklamayı ihmal etmeyin. Oyunun sonlarına doğru bir piksel avına çıkmanız gerekebilir ama eğer ipuçlarını değerlendirirseniz bütün odayı taramanıza gerek kalmaz.

- Oyun toplam dört farklı son ve 22 adet espri içeriyor ama bazı başarılarınız birden fazla espri öğrenmenizi sağlayabiliyor. Ayrıca eğer hepsini bulmadan kapıdan çıkarsanız oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

- Oyunu bitirdiğinizde çok özel bir oyun modu daha açılıyor, bilginize. Tim amca Tim amca, size baba diyebilir miyim?



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- The Last Remnant
2- Infamous videosu
3- Gravity Bone
4- Pathways
5-UT3 Titan Pack

OGZ_DVD'nin önceki bölümlerinde...

Görünen o ki geçtiğimiz ay verdiğimiz *You Probably Won't Make It* adlı oyunu bitirmeyi kimse başaramamış *buraya kötü adam gülüşü yerleştirin*. Şimdi gönül rahatlığıyla "18. bölüm geçilmiyor arkadaşlar, boşuna uğraşmayın" demek isterdik ama diyemiyoruz. Çünkü her ne kadar oyunun yapımcısı Jesse Venbrux "bölümü geçmenin imkânsız olduğunu düşündüğünü ama yine de yeterince deneme yapmadığını" açıklamış olsa da ispatlamak mümkün görünmüyor. Durun bir dakika, aslında şu kenardaki çıkıntıya bir zıplasak...

Samsung'dan yepyeni bir teknoloji...

Monitör artık HD-TV



T220 HD/ T240 HD/ T260 HD

Samsung T-serisi HD-TV monitörler ile multimedya uygulamaları ve TV izleme keyfi bir arada sunuluyor. Çevre dostu yüzde 100 geri dönüşümlü kristal benzeri bir materyalden üretilen T-serisi, bekleme süresinde sadece 0.3W enerji tüketimi ile yeşil IT döneminde bir çığır açıyor.

KONT www.kont.com.tr

KOYUNCU www.koyuncu.com.tr

SAMSUNG

Bir Video Oyunu Dünya'yı Kurtarabilir mi?

SON GÜN
10 Nisan Cuma

KAZANMAK İÇİN...

Afetler, Saglik, Enerji, Iklim, Su, Hava, Ekosistemler, Tarim ve Biyoçeşitlilik üzerine özellikle çocukları bilinçlendirecek her türlü oyun fikri!

DÜNYA ÇAPINDA YARIŞ!

Başka ülkelerden de dünyayı kurtarmaya çalışanlar olacak!!

Oyun Fikri Beyin Fırtınası Seansları (ATOM&YTÜ): 4 Nisan Cumartesi 11:00-16:00

DETAYLI BİLGİ İÇİN:

www.SaveEarthGame.org, veya metutech-atom@metutech.metu.edu.tr

METUTECH-ATOM

sponsorlar

ASUS

Nintendo

ICEO DigiPen igda

IEEE COMPUTER SOCIETY The GLOBE Program

ÖDÜL
Nintendo Wii
Asus Eee PC



IEEE



Berkant'ın gazlanmasına tanık olmak isterseniz şöyle buyurun.

syf 14 >>

360drc



BİR MİLLET UYANIYOR

Eh, İyonia kökenli olduğumuzdan yarı uykulu takılmayı severiz biz. Neresinden baksanız siesta adamlarıyız. İşimizi son güne bırakır, minimum eforla maksimum getiri elde etmeyi severiz. İçimizden biraz hırslı olan ise alır ve yürür. Tüm dünya eğlenirken çalışmanın yollarını ararken, biz çalışma ve eğlence kavramlarının odalarını ayırırız. Konudan sapmadan belirteyim. Türkiye o artık bildiğiniz ülke değil. Evrensel rüzgarlara daha az direniyoruz artık. Çok yakın zamanda ülkemizde çok yeni iş kolları filizlenmeye başlayacak. Biz de oturup hep birlikte kendi üretimimiz oyunları oynayacağız. Hayal değil, oluyor.

Dünyada ise işler tersine gitmeye başladı. Hayır, hayır ekonomik kriz falan değil mesele. Birtakım sektör analistleri havalar ısındıkça deliklerinden çıkmaya başladılar her zamanki gibi. İçlerinden saygın bir tanesi bu konsol neslinin tanık olduğumuz son nesil olacağını buyurdu geçenlerde. Konsol oyunlarının maliyetleri artıyor, firmalar arasındaki hız rekabeti yüzünden tasarım hataları ortaya çıkıyor ve bu yüzden zarar eden üçüncü parti oyun firmaları oluyormuş. Hakkı var. Ancak hiçbir şey bu piyasaya yeni oyun konsollarının gelmesini engellemeyecek. Eğer aksi gerçekleşirse bu sayfayı yerim.

PC tarafı ise gittikçe şenlenmeye başladı. Halihazırda en az konsol oyunları kadar olmasa da PC oyunlarının da sattığını görüyoruz. Özellikle çeşitlilik ve yeni duyurulan oyunlar ile PC için yeni bir altın dönemin başladığını söyleyebilirim. Parmaklara kuvvet.

Sizi içeriye almadan son bir not: The Wrestler'ı izlemeyen kalmasın.

Ayrıca The Comedian'a selam ederim. Nokta.

Hoş geldiniz

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



ÇIKIŞ
BELLİ DEĞİL

1- R.U.S.E. yakından da muhteşem gözüken bir oyun olacak...

2- Savaş yakıcı bir şey. Yanan tarafta da olsanız, yakan tarafta da…





RUSE

DÜNYADA ÖLÜMDEN BAŞKASI YALAN -YİĞİTCAN ERDOĞAN

İsmi kadar acayip bir oyun var elimizde, bir strateji oyununda hiç denenmemiş şeyler vaat eden bir oyun. Daha önce masaüstü strateji oyunlarında fazlasıyla tecrübe edilen ama bir türlü oyunlara aktarılamayan bir şey: Stratejinin sizden çok karşıdakiyle alakalı olması durumu.

Kafanızı karıştırdım biliyorum, fakat rahatlayın. Her gerçek zamanlı strateji gibi R.U.S.E.'da da yüzlerce askeri kumanda ediyor, stratejik noktaları ele geçirip bir sonraki planımızı düşünmeye başlıyoruz. Bu konuda oyunun anormal bir yanı yok. Fakat R.U.S.E. bizi bu safhadan sonra keşfedilmemiş bir bölgeye bırakıyor: Blöf, yalan ve karşı tarafı ikna bölgesine. Şimdi normal strateji oyunlarını düşünün; gücünüzü topladıktan sonra direkt saldırmamak için hiçbir sebep yoktur, düşmanın ne yaptığını bilmeniz o kadar da önemli değildir. Zira sizin bu bilinmeze karşı önleminiz "basabildiğim kadar birim basayım" mantığıdır. R.U.S.E. ise kullandığı zaman ve mekânın farkında olarak itiraz ediyor buna. İkinci Dünya Savaşı'nda "büyük alalım seneye de giyer" mantığıyla kalabalık tutulan orduların var olmadığını, her ülkenin sadece ufak ordular ve tutulabilen noktalara bağlı olarak gelen destek kuvvetlerine sahip olduğunu hatırlatıyor. Öyleyse biz de soruyoruz: "Peki o zaman sayın R.U.S.E, zaferden nasıl emin olacağız?" Net bir cevap dökülüyor oyunun yönetmeni Alexis Le Dressay'ın ağzından: "*Düşmanın neyi ne zaman yapacağını öğrenmeye çalışarak ve gerçek gücünüzü ne zaman açığa vuracağınıza yerinde karar vererek.*"

"İKİ GÖZÜM ÖNÜME AKSIN YALANIM YOK!" BUTONU

R.U.S.E. sadece bununla alakalı bir strateji oyunu olmayacak fakat can alıcı noktası bu. Oyun boyunca casusluk tarihinin bilinen tüm numaralarını kullanacaksınız: Telsiz bloklamak, çifte taraflı ajan kullanmak, yanlış bilgi sızdırmak... Evet, kendi güçsüzlüklerinizi saklamak ve gücünüzü çarpıtmak için kullanacaksınız bu teknikleri, kazananın yolu bunlardan geçecek. Yeni bir teknoloji keşfettiyseniz bunu saklamak zorundasınız mesela, zira düşman bunun farkına varırsa bu yeni teknolojinin durdurması gereken kendi teknolojilerini güçlendirebilecek. Ve böylece oyun İkinci Dünya Savaşı konulu derin bir hikâyeye sahip olsa da, kalbi çok oyunculu modda daha haşin atacak.

Elbette R.U.S.E.'un başka özellikleri de var. Mesela IRISZOOM denilen motoru sayesinde hiç görülmemiş büyüklükte haritaları ("Omaha Plajı yerine tüm Normandiya" diyor Le Dressay) üç farklı yakınlık seviyesinde gösterebilecek oyunumuz. Böylece en uzakta kalıp oyunu sapına kadar bir diplomasi oyunuymuş gibi oynama veya en dibinde, aksiyonun yattığı yerde dolanıp ufak manevralarla zafere gitme arasındaki seçim size ait olabilecek. Ve tüm bunlar sayesinde eminiz ki, oyun çıktığında elimizde *gerçek* kavramı üzerine hiç olmadığı kadar düşünen bir gerçek zamanlı strateji oyunu olacak.

KISACA
Tür: Gerçek Zamanlı Strateji
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: Henüz açıklanmadı
Platform: PS3, 360, PC
Web Sitesi: www.eugensystems.com

ŞCR / Eugen Systems

Times of Conflict (2000)
Eugen'in R.U.S.E.'daki makro-mikro birleşik yönetimi ilk denediği oyundu, pek duyulmadı ve büyük piyasalara pek açılamadı.

Act of War: Direct Action (2005)
Strateji türüne yenilik bakımından pek fazla şey katan bir oyun değildi fakat birimlerinizi dengeli kullanmanızı gerektirmesiyle alkış almıştı.



Emirlerinizi verdikten ve yalanlarınızı söyledikten sonra geriye yaslanıp savaşı seyredemeyeceksiniz. Kumandanızı bekleyen bir ordu var!



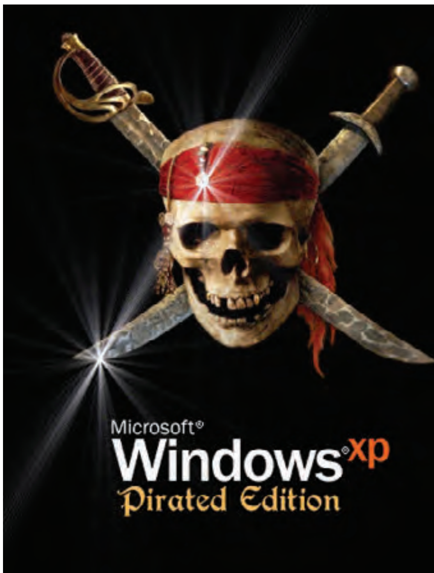


> Snake'in sesi, Watchmen'in screenplay yazarı David Hayter, ünlü Capcom oyunu Lost Planet'i sinemaya uyarlamaya çalışıyor. > Circuit City'nin kapanması ile birlikte firmaya bozulduğu >>



BLIZZARD'DAN YENİ PROJE

Blizzard daha önce hiç bilmediğimiz, hiç açıklanmayan bir proje üzerinde çalıştığını duyurdu. Blizzard'dan Paul Sams'in satır aralarını okuduğumuz zaman bunun yeni bir World of Warcraft paketi olmadığını anlayabiliyoruz. Açıklamalardan sezdiğimiz üzere Blizzard'dan yepyeni bir marka geliyor. Böylece StarCraft II, Diablo 3, yeni WoW paketi, yeni nesil bir DVO ve bu projeyle birlikte firmanın elinde toplam beş farklı proje olduğunu görüyoruz. Ayrıca bu yeni projenin test aşamasında World of Warcraft motorunu kullandığını öğrendik. Elbette ki motor ilerleyen günlerde değişecektir. Belki bu yeni projede çalışacak olan o yetenekli programcı sizsinizdir. Şurayı bir kurcalayın isterseniz: www.blizzard.com/us/jobopp/



MICROSOFT'TAN KORSANCILARA GÖVDE GÖSTERİSİ

Microsoft hem Games for Windows oyunları, hem oyun içi alışveriş sistemi, hem de herhangi bir bilgisayardan ulaşılabilen oyun kayıt dosyaları için yeni bir anti-korsan çözümü geliştirdiğini duyurdu. Hani oyunlar daha piyasaya bile çıkmadan torrent sitelerine düşüyor ya, işte artık onları daha az göreceğiz. Zira bu sistem özel olarak oyunun çıkış tarihinde kırılmasını sağlayan crack'lere karşı savaşıyor. En azından Microsoft'un iddiası bu. Diğer yandan firma tüm oyunların online modları için yeni bir şifreleme sistemi de geliştiriyor. Games for Windows oyunlarında da oynamak için Live üzerinden onay gerekecek. Save dosyalarınız da yine bu sistem üzerinde otomatik olarak kaydedilecek ve bu sayede oyunlarınızı PC bulabildiğiniz her yerde kaldığınız yerden oynayabileceksiniz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Max Payne 3 açıklandı

Neredeydin be acıların adamı! Oradan oraya bir dolu oyun karakteri gördük ama hiçbiri senin yerini tutamadı. O kadar mutluyuz ki yolda olduğuna.

Tüm oyun dünyası toplandık!

Tabii ki Türk oyun sektörü aktörlerinden bahsediyoruz. 7 Mart günü bizler için tarihi bir gündü. Çalışma gruplarımızı oluşturduk ve işe gömüldük. Bekle bizi devlet, geliyoruz!



MGS 5?

"Böyle bitemezdi, bitmemeliydi..." derken yeni MGS'nin yolda olduğunu öğrenmiş bulunuyoruz. Başkarakter de Raiden gibi görünüyor. Heyecanlanmak mı? Kalp krizi geçireceğiz...

Anam... Modern Warfare 2!

Ofisteki her bir kişinin en 10 defa tek kişilik senaryoyu bitirdiğini, bir o kadar da online modlara takıldığını hesap etsek, ikinci MW oyunundan sonra en az bir sayımızı çıkartamayacağımızı buradan söyleyebiliriz. Şaka be!



Bir bu eksikti!

3 kırmızı ışık denilen lanetten başını bir türlü kurtaramayan Microsoft ve kullanıcılar yeni bir belayla karşı karşıya: Tek kırmızı ışık! Gerçekten sinir bozucu...

Braid yine ertelendi

Kırk defa haber yaptık şu sayfalarda. Nicedir bekliyoruz gelsin de oynayalım diye ama Braid'in PC sürümü çıkmamakta ısrar ediyor. Haber maber yok bundan sonra. Çıksın bakarız.

XNA oyunları tutmuyor(muş)

Microsoft'un oyun programlama kiti olan XNA ile yapılan bağımsız topluluk oyunları pek bir az satıyormuş. Games for Windows ve Xbox 360 Live Arcade üzerinden geliştirilen oyunlar için o kadar şeker projeler var ki... Üzülmeden edemiyoruz.

Yeni ama çook eski

Almanya'da okul katliamı ama katil yine oyuncu çıktı... Ortada suçlayacak bir şey yoksa, oyunlar sizin için her zaman oradır, öyle değil mi?

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> için geri dönen bozuk PS3 ve Xbox 360'lar düzeltilemeden elde kaldı. İşin ilginç yanı hard disk sahibi bu makinelerin içinde kullanıcıların özel bilgilerinin de kayıtlı bulunması.



DALGA GEÇMEYİN!

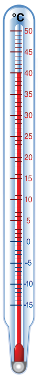
'Dalga' derken, beyin dalgalarını kastediyoruz. NeuroFocus adlı şirket, beyin dalgalarını ölçümleme servislerine oyun pazarlamasını da dahil etti. Firmanın NGame sistemi sayesinde oyuncuları hangi unsurların tahrik ettiği ölçümlenebilecek. Firma bunun için üç ölçütü tanımlayacak: İkna etme, farkındalık ve yenilik. Oyuncuların beyin dalgalarının bu değişkenlere nasıl tepki verdiğinin ölçülmesi ve bunların oyun firmalarına raporlanmasıyla firmalar, oyun içi unsurlarını bunlara göre tasarlayabilecek. Firmalar bu sayede karakter tasarımlarından ses efektlerine kadar oyuncular için en çekici oyun deneyimini oluşturabilecekler. NeuroFocus'un iddiası oyun firmalarının sistemlerini kullanmaları halinde oyun yapım sürecini kısaltacakları ve maliyetleri düşürecekleri şeklinde. Ayrıca deneme yanılma yönteminden çok daha ucuza mal olacağını ve Ar-Ge'nin baştan hallolacağını savunuyor NeuroFocus. Geleceğe bir adım daha atıyoruz gibi duruyor ama firmalar için hâlâ daha ucuz çözümler var elbette ki…



USTA ELLERDEN ÇIKMA SENARYO

Bu haber, Hayalet Avcıları'nı en popüler olduğu zamanlarda izlemiş olan okurlarımızı gülümsetecektir eminiz ki. Hollywood bir dönem süper bir komik jenerasyonu yakalamıştı. Chevy Chase'ler, Rick Moranis'ler, Steve Martin'ler… İşte o dönemden iki kafadar yani Dan Ackroyd ve Harold Ramis Hayalet Avcıları'yla çıkmıştı karşımıza. Bu iki kafadar oturmuşlar ve yeni Hayalet Avcıları oyunu için senaryo ve diyalog örgüsünü oluşturmaya başlamışlar. Ve ortaya tam 250 sayfalık bir metin çıkmış. "Kahretsin ki ikimiz de oyun dünyası konusunda oldukça yeniyiz" diyor Ramis. "Ama emin olun ki filmlerin havasını yakalamak için elimizden geleni yaptık."

40drc ATEŞ





"İnsanlar McDonald's menülerini neden alıyorsa, Wii oyunlarını da ondan alıyor. Bu oyunların hiçbiri ödül kazanmıyor ancak Nintendo neyi nasıl servis edeceğini iyi biliyor."
(Bu kez yanlış yok, tezat yok. Doğru söze ne denir? Şık bir restoranda yemek yemekle ayaküstü bir şeyler atıştırmanın farkı galiba böyle bir şey.)

Yıllardır sektörü analiz eden Michael Pachter



"Bu yıl E3'te sizlere çok önemli açıklamalarım olacak. Orada görüşmek üzere."
(Game Developers Conference'da sunumunun sonunda çok önemli açıklamalarda bulunacağını açıklayan Hideo Kojima, sunumunun sonunda E3'te çok önemli açıklamalarda bulunacağını duyurdu. Heyecan yaratmak konusunda üzerine yok.)

MGS serisinin yaratıcısı ve Kojima Productions'ın patronu Hideo Kojima

EN KÂRLISI PC

Saygın analiz şirketlerinden biri olan Wedbush Morgan yeni nesil donanımlar arasında üçüncü parti firmalara en çok kazandıran platformun PC olduğunu açıkladı. Özellikle konsollarda üretim maliyetlerinin artması ve perakende satışların düşmesiyle büyük üçüncü parti oyun üreticilerin kar marjlarında ciddi azalmalar olduğunu açıklayan şirket, PC'lerin bir önceki nesle göre çok daha karlı hale geldiğini belirtti. Elbette ki bunda dijital dağıtım ağlarının ve devasa online oyunların payı çok büyük. Bildiğiniz gibi firmalar oyunlarını, dijital kanallardan satarak büyük ambalaj maliyetlerinden kurtulabiliyorlar. Soldaki Michael'dan özür mü dilesek ne?



DANTE'S INFERNO'NUN ANİMASYON FİLMİ YOLDA

Electronic Arts, tıpkı Dead Space'de yaptığı gibi Dante's Inferno'yu anlatan bir animasyon filmi üzerinde çalışıyor. Direkt olarak DVD'ye çıkacak olan film yine Starz Media tarafından yayınlanacak. EA şu sıralarda değişik tasarım gruplarından teklifler topluyor. Her bir tasarım grubu, Dante'nin cehennemin dokuz katına yaptığı yolculuğu kendi meşrebince anlatıyor. EA bunlardan birini seçecek, biz de izleyeceğiz. Oyun aşağı yukarı bir yıl sonra çıkacak bildiğiniz gibi. Animasyon filmini de o sıralarda izleriz.

TOP 20 PC

Empire sonuna kadar hak ettiği tahta, muzaffer komutan edasıyla çıkıyor. Önünde saygıyla eğiliyoruz.



1 **Empire: Total War**
SEGA
Hoş geldin İmparator!

	Oyun	Firma	Durum
02	Football Manager 2009	SEGA	Aynı
03	Warhammer 40K: Dawn of War	THQ	Yeni
04	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard	Aynı
05	Tom Clancy's H.A.W.X	Ubisoft	Yeni
06	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Çıktı
07	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
08	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	Düştü
09	Crysis	Çıktı	Aynı
10	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü
11	Spore	EA	Düştü
12	The Sims 2: Apartment Life	EA	Düştü
13	Call of Duty: World at War	Activision	Düştü
14	World of Warcraft: Battlechest	Blizzard	Düştü
15	Drakensang: The Dark Eye	DTP	Yeni
16	Fallout 3	Bethesda	Düştü
17	FEAR 2: Project Origin	Warner Bros	Düştü
18	The Last Remnant	Square Enix	Yeni
19	Eve Online	Atari	Yeni
20	Battleforge	EA	Yeni

> Ghostbusters oyununun başka bir versiyonu iPhone için hazırlanıyor. > PS2'ler yavaş yavaş bedavaya gelecek gibi. Emektar cihaz 70 dolara bulunabiliyor artık.


TTNET
UÇAN
İNTERNET
TTNET
TTNET Uçan İnternet'le,
internet şimdi 4000'i aşkın
TTNET WiFi noktasında!
www.ttnetwifi.com.tr
444 0 375
TTNET
WiFi
KABLOSUZ İNTERNET
TTNET
İNTERNET

ÜÇ PİSTTE, ÜÇ YENİ NEED FOR SPEED

KASKO OYUNA GELMEZ! -BERKANT AKARCAN

EA geçtiğimiz haftalarda, yapımı süren üç farklı NFS oyununu ve üçünün de ayrı oyuncu profillerini hedeflediğini duyurdu: Shift, World Online ve Nitro. Şimdi dilerseniz lafı hiç uzatmayayım, hemen bakalım yeni NFS'lerde bizi neler bekliyor.



1- İşte bu karede de Göktuğ'un Los Angeles yollarında CCTV'ye bir daha yakalanışını görüyoruz.

2- Oynanışı konusunda garanti vermiyorum ama nefis görüneceğine emin olun!



1



2

NEED FOR SPEED SHIFT

Açıklanan üç oyuna şöyle bir bakıyorum da, sanırım aralarında en çok ciddiye alabildiğim, iyi çıkabileceğini düşündüğüm oyun Need For Speed: Shift. Hatta benim için serinin gerçek devamı bu olacak. Birazdan anlatacağım World Online ve Nitro'nun yanında rahatlıkla sivrilmesini sağlayan özelliklerinin başında oyunun yapımcısı geliyor: Slightly Mad. Hatırlamadınız mı? O zaman size *GTR* serisini işaret ediyorum, *GT Legends*'ı aba altından sopa niyetine gösteriyorum. Ellerini böyle bir efsaneye bulaştırmış olan Slightly Mad'in, NFS'ye de aradığı ivmeyi kazandırabileceği konusunda ümitliyim. Hani her şey aynı görünür ama bir şeyler farklıdır ve bunu hissedersiniz ya, işte onun gibi.

Undercover faciasından önce EA yetkilileri, "*Most Wanted*'a geri dönüş yapıyoruz, muhteşem bir yarış oyunu geliyor" diye desteksiz açıklamalarda bulunmuştu, biz de EA'in son zamanlardaki başarısı nedeniyle yemiştik. Ama gördük ki karşımıza çıkan yine aynı terane. Aslına bakarsanız Shift için böyle iddialı açıklamalarda bulunmuyor EA, artık geri tepmesinden mi korkuyorlar bilmiyorum ama onlar yerine ben söyleyeyim: "NFS'nin tüm çehresi değişiyor ve hiç beklemediğimiz derecede kaliteli bir yapım geliyor!" Oyun kötü çıkarsa masamı çeşitli tencere ve kavanoz kapaklarıyla donatmaya da hazırım.

Ortada iddialı açıklamalar yok ama bu EA'in suspus oturduğu anlamına da gelmiyor. Gayet güvenleri tam şekilde, Shift için neler yaptıklarını anlatıyorlar: "Oyunu geliştirmeye başladığımız ilk altı ay boyunca sadece gözlem yaptık. Fren yapınca kafanız nereye gider, kaza anında görüşünüz nasıl bozulur, kalbiniz nasıl atar gibi soruların cevabını aradık" diyor Patrick Soderlund, EA Avrupa'nın başkan yardımcısı ve Shift'in proje sorumlusu.

Oyunun ekran görüntülerine bakınca, bu gibi teknik zenginliklerin yanında görsel bir şölenin de yaklaşmakta olduğunu görebiliyoruz. NFS deyince hemen lisanslı arabalar geliyor insanın aklına, Shift'le de devam ediyor bu. Yine cillop gibi araç modelleri, yine kusursuza yakın sesler… EA bu defa çok ciddi şekilde gerçekçiliğin peşinde anlaşılan. Eğer bunların hepsi beklediğimiz kadar kaliteli ve bütünlüklü olursa, NFS serisinin küllerinden yeniden doğuşuna şahit olmamız işten bile değil. Bana nedense *Underground*'un başarısı tekrarlanacakmış gibi geliyor.

Sokak yarışları, şehir hayatı falan yok Shift'te. Pist yarışlarına geçiyoruz artık, tıpkı *GRID* gibi. Ancak bu sefer dünyadaki birçok meşhur pistte yarışma imkânımız olacak. İstanbulPark da bunların arasında mı bilmiyoruz ama çok da büyük bir eksi değil bu. Gerçek pistlerin yanı sıra EA'in tasarladığı, şehrin içinde can bulan pistler de oyun alanımız olacak (*PGR* ve *GRID*'de olduğu gibi). Her özelliğine "GRID gibi" diyerek aslında yeterince ipucu vermiş oldum: NFS, yeni oyunu Shift'le yarış simülasyonu türüne yaklaşıyor, şansını bir kez de burada deniyor. EA için bir seriyi bu denli değiştirmek büyük bir risk ama *Underground*'dan beri aynı kalan, *Most Wanted*'la da tavan yapan bir çehreyi değiştirmenin artık zamanı gelmişti.

Mesela yıllardır "baba hadi ya, bu kadar mı zor şunu eklemek" diye bağırdığımız kokpit içi kamera da **sonunda** seriye ekleniyor. Hem de oyunun en çok üzerinde durulan, en çok çalışılan unsuru olarak. Yukarıda Soderlund'dan yaptığım alıntıdan da anlayabileceğiniz gibi projede en çok uğraşılan bölüm kokpit kamerasından gördüklerimiz olmuş diyebiliriz. Ancak oyunun yayınlanan ilk fragmanına bakarsak burada da bazı hatalar var. Mesela orta dikiz aynasıyla yan dikiz aynalarının aynı görüntüyü vermesi imkânsızdır, araba kullananlar bilir. Ama Shift'in arabaları bu kuralı yok sayıyor. Ufak tefek olsalar da bu tip hatalar bile bu kadar iddialı duran bir yapımda oldukça göze batıyor. Oyunun çıkmasına elbette aylar var ama EA bu. Her ne kadar Polyannacılık oynamaya çalışsak da EA henüz üzerindeki şaibeden kurtulmuş değil. EA'e güvenimi ne kadar tazelemeye çalışsam da yoğurt bu, üflenmeden yenmiyor.

Peki neden EA bu arcade tarzdan uzaklaştı? Cevabı geçen ayki *Burnout Paradise* incelemesinin spotunda gizli: "Ve EA kendi bileklerini keser". Evet, *Burnout*'u PC'ye çıkararak EA kendi fikri mülkü olan NFS'yi yerin dibine sokmuş durumda, o yüzden yeni NFS'yi arcade yapsalar *Burnout*'la yarışamayacaklarının kendileri de farkında. Bu yüzden ki oyunun çehresini biraz daha simülasyona çevirdiler. Tabii bu durum işlerinin kolaylaştığı anlamına gelmiyor. NFS'nin artık iki büyük rakibi var: *GRID* ve *PGR*.

KISACA
Tür: Yarış
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Eylül 2009
Site: www.needforspeed.com

ŞCR/Slightly Mad Studios

Onları GTR'dan tanıyoruz, fazlasına da ihtiyaç duymuyoruz.

GTR (2005)
FIA'nın resmi yarış oyunuydu ve muhteşem bir yarış simülasyonuydu, hâlâ oynanır durur.

GT Legends (2005)
Yine FIA'yı konu alan, ancak 60'lar ve 70'lerde geçen bir simülasyondu. Başarılı bir yapım olmasına rağmen GTR kadar ses getirmemişti.



Nihayet kokpit kamerası!



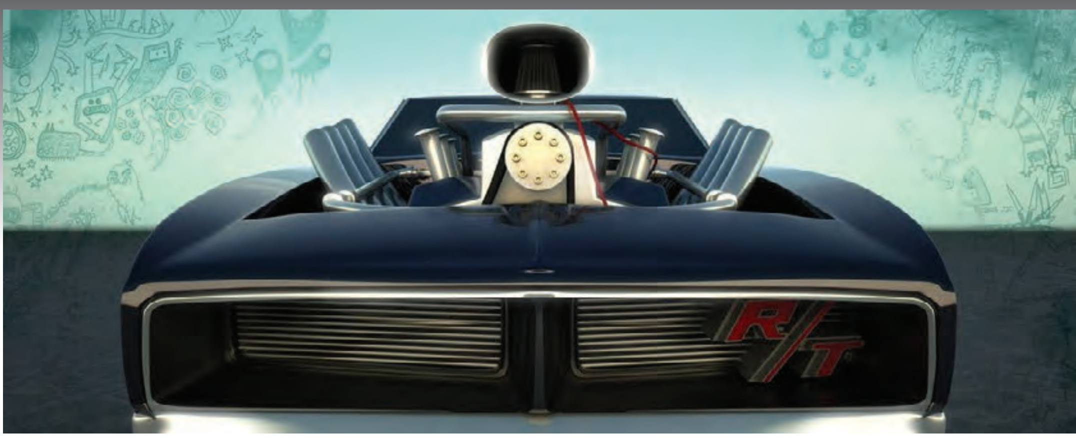
NEED FOR SPEED: WORLD ONLINE

Biliyorum, oynaması bedava olan devasa online'ları seviyorsunuz. Tabii büyük bir kesim de böyle oyunların kalitesiz olduğunu düşünüyor. Şimdi o ikinci grubu zaten Shift'e kaydırdık. İlk grubu da buraya, World Online'a alalım. İlk başta dediğim gibi EA tüm oyuncu kitlesine birden ulaşmaya çalışan tek bir oyun yerine farklı tercihleri olanlara ayrı oyunlar yapmaya karar verdi. WO'nun hedef kitlesi de ücretsiz bir devasa online yarış oyunu oynamak isteyen PC oyuncuları.

Black Box ekibi, tümüyle PC oyuncularının keyfine uyacak bir arayüz hazırlıyor oyuna. Yapımcı Scott Henshaw "NFS World Online'ın ana özelliği, PC mimarisinin her nimetini kullanarak hazırladığımız bu arayüz" diyor ve ekliyor: "Geleneksel konsolvari bir yarış oyunundan farklı olarak NFSWO'yu sadece PC oyuncularını hedef alarak yapıyoruz. Oyuncular istedikleri modülü, istedikleri yere, istedikleri şekilde serbestçe yerleştirebilecek. Birçok oyuncu artık iki monitöre sahip *[diyosun? – Berkant]* ve NFSWO da bunu destekliyor."

Açıkçası bu özellik, ön plana çıkartılmayı o kadar da hak ediyormuş gibi gelmedi bana. Ne var yani, halihazırdaki DVO'ların çoğunun olayı zaten kişiselleştirilebilir arayüz değil mi? WO'nun adam gibi arayüze sahip olması serinin namından dolayı bir zorunluluk yani. Neyse efendim, yapımın diğer yönlerine bakalım, mesela oyun alanımıza. *Most Wanted* ve *Carbon*'daki şehirler harmanlanmış, bu yüzden ortam çok da yabancı değil. Özellikle *Most Wanted*'da gördüğümüz, şimdiye kadar hazırlanmış en iyi şehirdi NFS serisinde. Ayrıca *Carbon*'daki Coast City'de gündüz yarışları yapmak da farklı bir deneyim olacaktır. Eski oyunu baştan oynuyor gibi hissetmemizi engelleme konusunda iyi bir çözüm bu. Bir NFS klasiği olarak, lisanslı araçlar göreceğiz oyunda: Pagani Zonda, Lamborghini, Porsche gibi rüyalarımızı süsleyen araçların yanı sıra yüzlerce parça da elimizin altında olacak. EA Pazarlama Müdürü Keith Munro'nun sözlerine bakılırsa, NFS tarihinde hiç görmediğimiz kadar çok lisanslı araç ve parça WO'da yer alacak.

Oyunun yayınlanan görüntülerinden grafik kalitesi açısından Carbon'unkine yakın bir tat beklememiz gerektiğini söyleyebilirim. Bu da demek oluyor ki eğer orta seviyede bir sisteminiz varsa oyunu sıkıntı yaşamadan çalıştırabileceksiniz. Ancak *Motor City Online*'da EA'i gördükten sonra World Online'ın başarısından pek emin olamıyoruz (hoş, bu başarısızlığın bir sebebi de 2001 yılında bir devasa online yarış oyunu çıkarmaktı). Yine de oynaması bedava olduğundan, çıktığında kesinlikle denenmesi gereken ve en azından "devasa online NFS nasıl bir şey olabilir ki?" sorusunun cevabını verebilecek bir oyun olacak bu. Bu arada polisin oynanabilir bir sınıf mı olacağı, yoksa tamamen NPC'lerden mi oluşacakları konusu tam bir muamma.



NEED FOR SPEED: NITRO

EA'in hedeflediği bir diğer oyuncu kitlesi de "casual" sınıfına giren, yani gecesini gündüzünü çoğunuzun haberi bile olmayan bazı minik oyunlarla geçirenler. Dolayısıyla oyun Wii ve DS'e özel. Drift ve Drag gibi yarış türlerine sahip olan ve polis kovalamacalarının yaşanacağı Nitro hakkında çok fazla bilgi açıklanmış değil henüz, ancak Keith Munro'ya göre Nintendo kullanıcıları şimdiye kadarkinden farklı bir deneyim yaşayacak: "Need For Speed'in kendine has görsel tarzıyla tipik bir arcade yarış oyununu aynı potada eritiyoruz *[e başka ne yapacaktınız? – Berkant]*. Oyun hem klasik arcade yarışçılarına hem de casual oyunculara hitap ediyor. Nitro'da göreceklerimiz bundan önceki Need For Speed'lerden çok farklı olacak." *[mum, yatsı, falan - Berkant]*.

ŞCR/Black Box

İşte bir kara liste üyesi. NFS'yi öyle bir dağıttılar ki bir daha toparlanamadı.

NFS: Undercover (2008)
NFS ismini yerle bir eden yapımdı. Hakkında çok fazla konuşmak istemiyoruz, cidden rezaletti.

Skate (2007)
Tony Hawk serisinin başarısına ulaşamadı ama Amerika'da 15-16 yaşında "cool" takılan çocukların ellerinden düşmeyen bir oyun oldu.

Hatunlar Nerede?

Uzun süredir her NFS oyununda, hayatımızı güzelleştiren bir kadının ön plana çıktığını görüyorduk. Hatta Most Wanted'ın gönüllerimize taht kurmasında Josie Maran'ın büyük bir payı vardı. Bir daha da onun gibisini göremedik zaten NFS'de. *Josie Maran'ı Geri İsteyenler* örgütü olarak çalışmalarımız devam ediyor ancak kendisiyle yaptığım son konuşmada (nerdeeeeeeee) Josie, "NFS benim için bitmiştir, daha da gelmem" diyerek telefonu suratıma kapattı. Biz de yeni NFS'lere yeni hatunlar aramaya koyulduk. Haydi bakalım er meydanına, hangi oyuna hangi hatun yakışır?

Shift - Miranda Kerr



Josie'nin eline su dökemez ama 83 doğumlu Avustralyalı güzel Miranda da onun kadar tatlı. O yüzden Shift'ten başlayarak oyunlarda bir an önce gözükmeye başlasın! Ne bileyim böyle pistten falan fışkırsın, hatta bırakın pisti direk yanımızda otursun bence. Hem o yanımızdayken daha dikkatli kullanırız, gereksiz kazalara bulaşmayız. Kıyamam ya! Canım!

World Online - Victoria's Secret Melekleri
Devasa Online bir oyunda her şey gibi kız sayısı da çok olmalı bana kalırsa. Maksat, oyuncular arası kavga sayısını azaltmak, barış içinde yarışmak, damalı bayrağı sallayan her bir güzel sayesinde yarışları şenlendirmek. Mesela Victoria's Secret melekleri hep beraber oyunda olsa ne güzel olurdu. Kanatlar falan. . . Hız duygusunu bundan iyi ne hissettirebilir ki!



Nitro – ERROR
Şimdi Wii'nin o çözünürlüğüne kimi koyarsan koy, istersen NeFiSe Karatay'ı koy, bir verim alamazsın. O yüzden Nitro'da hatun olsa ne yazaaaaar, olmasa ne yazaaaaar. O yüzden Wii ve DS'te NFS oynayacaklara arabalarıyla iyi geçinmeleri dışında bir önerim yok. Zira bu oyunda yer alabilecek kızları hayal bile edemiyorum.

ŞCR /EA Montreal

Kanadalı deyip geçmeyin, EA Montreal çalışkan ve yaratıcı bir ekip.

Boogie (2007)
Wii ve DS'e çıkarılan Singstar çakması bir oyundu (ee, bu nasıl lahana turşusu?).

Army Of Two (2008)
Tamamen işbirliği üzerine kurulmuştu ve iki kişi oynandığında cidden güzeldi.

>> en çok poligona sahip olacağı açıklandı. > Microsoft Max Payne 3 çıkmadan önce Xbox 360 kullanıcıları için bir Max Payne tarihçesi paketi hazırlayacak. > 25 yaşındaki Tim Evers WiiFit ile

FAITH'İN PEŞİNDE SÜRÜKLENİRKEN SENİ DİNLİYORDUK

Bu ay iki gözümüzün nuru, Mirror's Edge'in çok beğenilen müthiş müziği Still Alive'ın billur sesli yorumcusu, sanat güneşi Lisa Miskovsky ile kısa bir söyleşi yaptık. Biz sorduk, o yanıtladı. Hepinize selamı var :)

OGZ: Mirror's Edge'i oynadın mı? Performansını oyunu oynadıktan sonra mı gerçekleştirdin?
Lisa: Proje üzerinde çalışılırken oyunu epeyce oynama şansın oldu. Şu an oyunun bir kopyasını aldım ve uygun zamanım olunca bol bol oynayacağım.

OGZ: Tüm bunlar nasıl başladı? Oyun dünyasıyla ne zaman tanıştın?
Lisa: 10 yaşındaydım ve ailem eve bir adet bilgisayar almıştı. Ben de o bilgisayarda Radical Castle gibi oyunlar oynamaya başladım. O sıra yakın arkadaşlarımın koleksiyonları epeyce genişti ve sürekli onlara giderdim. Barbarian, Pirates ve Moonstone gibi oyunlar oynadığımızı hatırlıyorum. Doom'u gördüğüm zamansa aklımı kaybediyordum. Oynadığım ilk FPS oydu. Bilgisayar oyunlarını oldum olası sevmişimdir. Ancak en sevdiklerim Counter-Strike, ilk Silent Hill ve Myst oyunlarıydı. Son zamanlarda ise NHL 2009'a ve Tiger Woods'a takılıyorum. Ayrıca Mirror's Edge'le de epeyce vakit harcayacakmışım gibi görünüyor.

OGZ: Ofiste senin şarkını dinle dinle bitiremedik. Peki, sen oyun endüstrisiyle olan deneyimini sevdin mi? Tekrar EA'le mi çalışmayı dilersin yoksa planların arasında başka firmalar da var mı? Seni tekrar bir oyunun orijinal parçasını söylerken duyabilecek miyiz?
Lisa: Herkesin ortak bir şeyleri olduğu için oyun dünyasında olmaktan büyük keyif duydum. Bu insanlar oyunun duygularıyla müziği biraraya getirmeyi gerçekten biliyor. Tüm bunlar bir bütün ve doğrusunu söylemek gerekirse ben de hep içinde olmak istiyorum.

OGZ: Oyunlardaki kadın kahramanlar hakkında ne düşünüyorsun? Mirror's Edge'in başkahramanının bir kadın olması seçiminde etkili oldu mu?
Lisa: Aslına bakarsanız oldu, evet, haha! Güçlü kadın karakterleri ve kahramanları çok seviyorum. Dünya asla yeteri kadarına sahip olamayacak. Kadınlar harika!

OGZ: Still Alive'ı söylerken neler hissettin? Biz dinlerken uçtuğumuzu falan düşünüyoruz :)
Lisa: Bu şarkı beni umutla dolduruyor ve kendimi güçlü hisettiriyor. Saunama oturuyorum, ortalık boğucu derecede sıcak ancak hâlâ nefes alabiliyorum. Rahatlamış durumdayım, yalnızım ve hayatla alakalı tüm düşüncelerimle baş başayım. Aşağı, yukarı böyle bir şey...

OGZ: Burada, Türkiye'de bir konser vermeyi düşünüyor musun? Sanırız ki İstanbul Still Alive için muhteşem bir arkaplan oluşturur. Boğaz'da seni dinlemek inanılmaz bir tecrübe olurdu.
Lisa: Çok ama çok isterim. Eğer oradan birileri beni çağırırsa koşarak gelirim. Kulağa harika geliyor doğrusu.

OGZ: Türk hayranlarına bir mesajın var mı?
Lisa: Müzik dinlemeye devam. Müzik asla kaybolmaz ve ihtiyacın olduğunda seni rahatlatmaya hazırdır.





OYUNLA DÜNYAYI KURTARMAK

Sürekli üzerimize gelip duruyorlar değil mi? Video oyunlarının katiller yarattığından bahsediyorlar. Bize güzel anılar armağan eden çok sevdiğimiz oyunlarımız, bizden alınmaya çalışılıyor yerine bir şeyler konmadan. Ama bazıları da oyuncu kimliğini üzerlerinden çıkarmadan içinde yaşadığımız, evimiz Dünya için yine çok sevdiğimiz oyunlarla güzel şeyler yapmak istiyor. Görevimiz dünyayı kurtarmak. Ama bu kez gerçekten… Bir oyun dünyayı kurtarabilir mi sorusuyla çıkılan yolda biz de elimizden geleni yapmak için emek sarf edeceğiz. Dünya meselelerine odaklanmak ve bu sorunlara yönelik bilinçlendirme çalışmaları yapmak adına oyun fikri üreteceğiz. Tüm dünyada aynı anda start alacak yarışma, ODTÜ Teknokent ATOM ve Yıldız Teknik Üniversitesi'nde başlayacak. Özellikle çocukları genel sorunlar hakkında bilgilendirmeyi amaçlayan fikir üretimi ve proje tasarımı yarışması doğal afetler, enerji, iklim, su, hava, ekosistemler, tarım ve biyo-çeşitlilik üzerine her türlü oyun fikrine açık. Projelerin son iletim tarihiyse 10 Nisan.

Mayıs ayında açıklanacak sonuçlarda 1000 dolara kadar farklı kategorilerde ödüller dağıtılacak.

Oyun fikirlerinin sunulması, iki kategoriden oluşan yarışmanın ilkini oluşturuyor. Katılımı ve sunulacak fikirlerin kalitesini artırmak amacıyla, hem Yıldız Teknik Üniversitesi hem de ODTÜ Teknokent'te 4 Nisan Cumartesi günü 11:00-16:00 arasında beyin fırtınası seansları herkesin katılımına açık olarak düzenlenecek.

Nintendo ve ASUS'un destekleriyle ve METUTECH-ATOM'un inisiyatifiyle Türkiye duyuru ve katılımı organize edilen bu uluslararası yarışmaya, Ocak ayında düzenlenen "Global Game Jam" (Yenilikçi Oyun Geliştirme Dünya Maratonu) etkinliğinde yaşandığı gibi, Türkiye'nin dört bir yanından katılım olması bekleniyor. Türkiye kazananlarına Nintendo Wii ve Asus Eee PC hediye edilecek. Boş durmak yok, çalışın zihinler!



oynarken vefat etti. Çevresinde sağlıklı bir adam olarak bilinen Evers'ın Yetişkin Ani Ölüm Sendromu nedeniyle öldüğü açıklandı. (Suçlayacak bir şey yoksa oyunlar her zaman oradadır.)








Caner Pınarbaşı (altta), Sark Kürkçü (sağda)

BURADAN BİR CON/AN GEÇTİ

Geçtiğimiz ay ülkemizin en büyük FRP buluşmalarından biri düzenlendi. Biz de elimizden geldiğince destek olmaya çalıştık. Oradaki dostlar kalemlerini hoşça oynattılar (Teşekkürler Caner ve Sarp), biz de noktasına dokunmadan paylaşıyoruz sizinle.

"Şimdi anlıyorum Oyungezer yazarlarının çektiği çileyi: Bir yazıya başlamak kadar zor bir şey olamaz! Ne kadar zaman harcadığıma dair bir bilgim bile yok artık, sanki dünya benim üstüme kurulmuş gibi hissediyorum. Neyse, bunu bir giriş yazısı olarak görmenizi sizlerden diler, asıl derdimi anlatmak için de izin isterim.

Sizlere burada 14-15 Mart tarihlerinde yapmış olduğumuz etkinliği anlatmak için görevlendirdim. Kutsal görevim bu işi adam gibi yaparsam tamamlanacak, haydi o zaman bana kolay gelsin... Convention Anadolu (ki bundan sonra Con/An olarak geçecek kendisi) Anadolu Üniversitesi Bilgi ve Zekâ Oyunları Kulübü - FRP Topluluğu (ki kısaca A. Ü. FRP Topluluğu olarak biliniyor) tarafından her sene düzenlenen bir etkinlik. FRP bilen, çok kez deneyimlemiş olan, daha ilk kez gören, yolu yanlışlıkla convention alanına düşen herkes de girebiliyor.

Geçen sene (Con/An 4) katılımcı sayısını 98'e çıkartan bir etkinlik olarak göze batmıştı, bu sefer yaklaşık 11 şehirden 150 civarlarında katılımcısıyla kendi rekoruna kırdı. Katılımcılar gelip oyunlarını oynadılar, afiyetle pizzalarını yediler, aralarda sohbet edip güldüler ve standlarda bulunan Oyungezer sayılarından eksiklerini tamamladılar. Üstelik stand açıp ürünlerini sergileyen Pegasus Oyuncak sayesinde vitrinlerde yakın vakitte nelerin görüleceğini, zar setlerini, Magic destelerini incelediler. Ayrıca bir arkadaşımız, Samet ASLAN Oyungezer dergisinin 6 aylık üyeliğini kazandı.

İçinde birçok deneyim seviyesine (ilk kez oynayanlardan yıllarını vermiş olanlara kadar) ve farklı oyun türlerine (masaüstü oyunlar, LARP oyunları, kart oyunları) ev sahipliği eden etkinliğin katılımcıları da Cumartesi gecesi hoş bir eğlencenin parçası oldular. Bu eğlencede geyiğin ve kahkahanın miktarı bile insanlara yetecek cinstendi. Katılımcı olmak için üniversite öğrencisi olma zorunluluğu yok, sadece FRP'yle ilgileniyor olmanız ve insanlarla tanışma sorununuz olmaması yeterli. Hakkındaki bilgileri bilgivezeka.anadolu.edu.tr adresinden bulabileceğiniz Con/An etkinliğinin kapıları her sene Mart ayında katılımcılarına açık olacak. 2010 senesinde yeni yüzleri görmek dileği ile."

Seneye görüşmek üzere çocuklar... Ellerinize sağlık.

OYUNEZER!

10 ADIMDA PARAYLA REZİL OLMAK

Beni bilen bilir. Mantığı anlık duygu patlamalarına tercih ederim. Biriktirir ve sessiz atın çiftesi misali patlarım. Bir süredir rahatsızlık duyduğum bir konu da bu kuralı onaylarcasına beni Oyunezer sayfalarına sürükledi. Aslında Dawn of War 2 betayı keyifle oynarken içimdeki Oyunezer'in gizliden gizliye uyandırıldığından habersizdim. Bir zafer noktasından diğerine ceylan gibi sekerken yakında yaşayacağım Blood Ravens macerasını düşlüyordum. Oyunun çıkmasına birkaç gün kala arkadaşlardan oyuna başladıkları haberi gelmişti bile.

Bu, uzun süre takip edilen ve dikkate değer bir bütçe ayıran tüketicisini sinir etmek için yeterli materyalin yalnız ilk adımıydı. Yapımcının içindeki hırsız veya oyunun bitmiş versiyonunu (gold) paylaştığı kitle nedeniyle korsanlara uçurulması bir şekilde kabullenildi, maalesef alışıldı da.

KORSANI ENGELLEMEK İÇİN UPGRADE YAP

Yukarıda bahsettiğim işkenceyi, emek kaybını ve paranın yanlış ceplere gitmesini engellenme çalışmaları tamamen yeni bir piyasa doğurdu: Oyunu yüklerken zorla yüklettirilen güvenlik programları ve bunun üstüne gelen oyuncuyu kayıt altında tutmayı amaçlayan sümüksü programlar. Starforce ve Securom mesela. Korsan yazılım ve sanal sürücü oluşturan programlardan uzak, temiz bir bilgisayarda bile orijinal oyun CD'sini beğenmeme ihtimali yüksek programlar. Tamam, korsanın işini bir nebze zorlaştırıyor ve kırılma işlemini uzatıyor. Fakat neyi çözüyor ki? Bu programlar nedeniyle kırılamayan kaç PC oyunu duydunuz? Sadece işlem biraz daha uzadı. Korsan sever oyuncu bu koruma programlarına bulaşmadan, sadece 1–2 hafta daha bekleyerek yine oyununa kavuştu.

Starforce'un zorunlu olarak yüklediği kimi programcıklar performansta düşüşe ve kimi bilgisayarlarda optik sürücü ve USB girişlerinde sorunlara yol açıyordu. Hatta oyunu kaldırdığınızda bile bilgisayarda kalıyorlardı. Ben sorunsuz oyun oynamak için sistem kurayım sen o performansı kendi güvenliğin için düşür keyfimin içine et, ne güzel anlaşma değil mi? Korsan oyuncusu çektiği oyunu sabit diski yalama yapacak kadar kurma lüksüne sahipken, lisansını alan ben yalnızca 3–5 kez kurma hakkına sahip olayım. Eee ben bu oyunu bulundurma ve sınırsız oynama hakkını satın almadım mı? Diyelim ki oyunu benden ödünç isteyen arkadaşıma bu nedenle CD'yi vermedim. Bu arkadaşların yüzde kaçı gidip bu oyunu orijinal alacak. İnsan psikolojisinden bu kadar mı bihabersin? Kimi oyunlarsa kurulmak ve/veya çalışmak için internet bağlantısı istiyor. Mecbur muyum yazlığıma internet bağlantısı almaya, oyun oynadığım her metrekarede internet aramaya? Her Kore'deki gibi hane başına verilen IP numaraları olduğunu mu düşünüyorsun?

DoW 2 DİYORDUK EN SON

Başladığım noktaya dönelim. DoW 2 Allah'tan yukarıda bahsettiğim güvenlik programcıkları açısından temiz. Onun talepleri daha kabul edilebilir olsa da hâlâ can sıkıcı. Arka alanda Steam'e performans harcamasının yanı sıra Games for Windows Live'la yakın münasebette olmamız da zorunlu. Aaah ah nerede o eski Battle.net'ler! Son dönem EA oyunlarını alanlar da başlarına musallat olan Download Manager'la uğraşmak zorunda.

Peki ya GTA 4? Nedir bu Rockstar Social Club muhabbeti? Anlıyorum, tüketici kitleni bilmek ve bu topluluğa ulaşmak istiyorsun. Peki bunu dayatmalar yapmadan çok daha cazip yöntemlerle halledemez misin? Hazırlanan bir görev paketi, ilgi çekici eklentiler üyelik karşılığında dağıtılsa oyuncunun gözünde "boş durmuyorlar, oyunu hala geliştiriyorlar" artı puanı alınmaz mı? Onun yerine oyuna iki tane silah ekletmek için bile ekstradan para alma derdi başladı.

ÜZÜM YEMEK Mİ BAĞCI DÖVMEK Mİ?

Sakın haa yanlış anlamayın ve yanlış anlamak için kendinizi kasmayın. Bu yaptığım katiyen korsan oyun çığırtkanlığı değil. Korsana karşı kesin tavrımızı gayet iyi biliyorsunuz. Fakat korsan oyun kullanıcısının bedavaya sahip olduğu, "tüketicinin sinirleri bozan hizmetlerden uzak kalma lüksünden" mahrum kalmayı kabullenemiyorum, etmeyeceğim de.



Önce Steam, sonra Games for Windows Live. Nerede o eski EXE'ye çift tıklamanın yeterli olduğu günler?



Lisanslı oyuncunun StarForce derdine, yasa dışı StarF*** programıyla derman araması çok acı. Sebep olanlar utansın.



Keşke korsan denince akla yalnız bu resim gelse. Ne kadar da sevgi dolular. Canım benim.



Ya da ben şu korsan bahsini kapayım en iyisi. Yoksa bir daha içimden oyun oynamak gelmeyecek.



"Amacımız bağcı dövmek değil üzüm yemek" demek derken şaka yapmıyordum. İşte o üzümler! Fotoğrafları için tıklayınız…

AYIN EZENİ

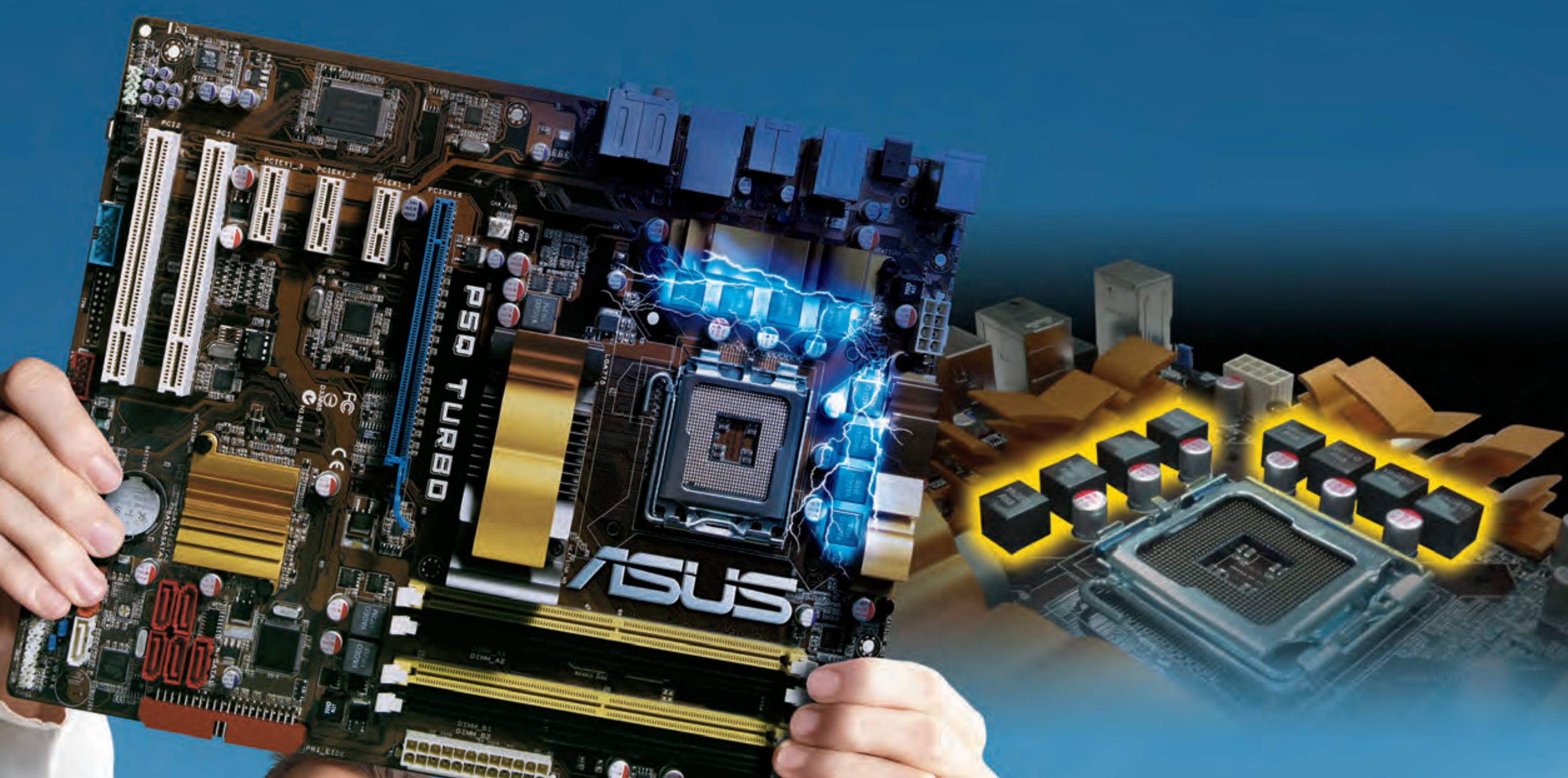


Kimi okurları Göker'in vücuduna bağlı ethernet kabloları sayesinde DVO oynadığına inansa da kendisi çoktan kablosuz ağa geçmiştir. Oyun ezmeyi, acılı ezmeden daha çok seven Göker fantastik kurgu ve bilim kurgu sever, iyi müzikten ve güzel kızdan anlar, 80'lerin dizi ve çizgi dizilerini sever, mütemadiyen İzmir muhabbeti yapar, efendi adamdır fakat çiftesi pektir.

Göker Nurbeyler

ASUS P5Q Serisi Turbo

Maksimum Güç Verimliliği İçin Xtreme Power Design



Yeni Xtreme Phase Power Design, fazla güç sağlamak için, daha fazla faz kullanıyor. Daha fazla faz kullanımı, her faz için ortalama güç yüklemesini azaltıyor. Bu da daha yüksek overclock performansı için gerekli olan daha stabil bir güç sağlıyor. Ayrıca genel güç verimliliğini artırmak için, sistem yüküne bağlı olarak güç fazını otomatik olarak açıyor. Böylece, işlem yüküne göre sistem ısısı ayarlanarak sistem yükünden bağımsız stabil bir performans sağlanıyor.

Xtreme Phase, sıradışı güç verimliliği için en son yenilikleri sunuyor. Daha fazla faz kullanımıyla daha fazla güç ve her faz için daha az ortalama güç yüklemesi sağlıyor ki bu da daha yüksek overclock, stabilite ve daha az sistem ısısı anlamına geliyor.



Bioshock 2: Sea Of Dreams

BENİM ADIM ANDREW RYAN VE SİZE SADECE BİR SORU SORMAK İÇİN BURADAYIM: BİR ADAMIN ALIN TERİNİN KARŞILIĞI NEDİR? – FURKAN FARUK AKINCI

Sizce 'sıfır' kavramı ortaya nasıl çıkmış olabilir? Muhammed Bin Musa El Harezmi adlı Arap matematikçinin aklına hiçlik kavramı nasıl yerleşmiş acaba? MS 770 – 850 yılları arasında yaşadığı düşünülen "cebir"in kurucusu bu üstün akıl, nasıl bir imgelem içinde kaybolmuş da hesap kitabın arasına hiçliği sıkıştırabilmiş? Her şeyin 'var' olduğu bir yapı içinde sıfırı bize ne tarif edebilir ki? Hiç görmediğimiz, bize hiç anlatılmayan, bilinmeyen böylesi bir kavramın keşfi son derece gizemli geliyor bana. Sıfır'ın keşfedildiği mi, yoksa icat mı edildiği ise apayrı bir tartışma konusu.

Öyle sanıyorum ki aklımızda canlandırmayı bile başaramadığımız bir düşünceyi keşfetmek için bildiklerimizin tamamını unutmak zorundayız. Adeta bir bebeğin tertemiz beynine sahip olmalıyız ki tüm öğretilmişliklerden, dogmatik düşüncelerden, ahlaki yapılardan, politik iklimlerden sıyrılabilelim. Basit düşünmek ve sadece ilerlememizi sağlayacak düşüncelere odaklanmak pekala bizim kurtuluşumuz olabilir. Andrew Ryan da aynen böyle düşünüyordu. Toplumun en elit tabakasından ve farklı disiplinlerden bilim insanlarını, sanatçıları, mimarları, mühendisleri ve doktorları tüm değer yargılarından uzaklara taşımak, onlara sınırsız bir yaratım alanı sağlamak ve sonsuz bir medeniyet için mükemmel toplum hayatını yakalamak istiyordu… Ryan uzun uğraşları sonunda bunu başardı. Şehrini gizlice kurdu ve dış dünyadan tamamen koptu. Ryan'ın beyninin loş koridorlarında gezinen her şey artık Atlantik Okyanusunun dibindeki ütopik şehir Rapture'da yükseliyordu.

Filmi birkaç yıl ileri sarıyoruz… Okyanusun dibinde ADAM adını verdikleri bir organizma ile karşılaşan bilim adamları bu 'töz'ün genetik kodları çok hızlı bir şekilde yeniden tanımlayabildiğini keşfediyorlar. Üzerinden çok geçmeden ADAM kar amacıyla satılan ticari bir nesne haline geliyor. Hatta şehrin her yanına otomatik ADAM makineleri bile yerleştiriliyor. Kısa bir süre sonra ise çöküş başlıyor. ADAM, Rapture'ın sonu oluyor.

Yıl 1960… Biz Rapture'a adım atıyoruz. Rapture'ın tamamen çökmüş manzarası karşılıyor bizi. Delirmiş insanlar birbirini öldürüyor, tüm yapılar ağır ağır çürüyor. Genetik mutasyona uğramış halk delirip birbirlerini öldürmeye ve daha fazla ADAM için şehrin her yerinde terör estirmeye başlıyorlar. ADAM… Zaten her şey hırs ve bağımlılıklar yüzünden çökmüyor mu?

YILLAR SONRA

Filmi bu kez 10 yıl ileri sarıyoruz. Dünyanın çeşitli yerlerinden benzer delirme hikâyeleri duyulmaya başlanıyor. Olayların yaşandığı yerlerde görülen saldırgan profili de, saldırganı tanımlarken kullanılan kelimeler de hep aynı: İnce ve Kırmızı Işık. Saldırganın üzerinde görülen kırmızı ışıklar aynı zamanda olayların yaşandığı yerlerdeki denizlerde de görülüyor. Rapture'ı daha önce ziyaret eden bizler için saldırganı tespit etmek hiç de zor değil. Big Daddy'lerin okyanusun dışına çıkıp genç kızları kaçırdığını düşünüyorsunuz, öyle değil mi? Aslına bakarsanız

ŞCR/ 2K Marin

Bioshock (Ağustos 2007)
Kimilerine göre oyun tarihinin en iyi oyunlarından biri, kimilerine göre vasat bir oyun. Bu satırların sahibine göreyse gerçek bir klasik.



Belli ki Big Sister bildiği tek yerleşim yerinin yıkılmasına kolaylıkla göz yummayacak.



Silah yelpazesi eskisinden de geniş olacak...

değil… İlk oyunda ardımızda bıraktığımız Little Sister'lardan biri kendisini tıpkı bir Big Daddy gibi mekanize etmiş ve 'gücün dengesini bozanları avlamak için' genç kızları kaçırmaya başlamış. Onları da tıpkı kendisi gibi Big Sister'lara çevirmek için…

BioShock 2'de (BS2) Rapture'a geri dönüyoruz. Aradan on yıl kadar bir süre geçmiş durumda. Aslında 'geri dönüyoruz' demek çok da doğru değil. BS2'de kimi yönettiğimizi okuduğunuz zaman bana hak vereceksiniz. Zira Rapture'dan zaten hiç çıkmamış bir karakteri canlandıracağız. Sıkı durun… BS2'de bir Big Daddy olacağız. Ancak alelade bir Big Daddy değil canlandıracağımız. Üretilen ilk, yani "orijinal" Big Daddy parmaklarımızın ucunda olacak. Bu durum BS2'nin gerçekten heyecan verici bir hikaye başlangıcına sahip olacağına işaret ediyor.

İlk oyunda Big Daddy'lerin nasıl üretildiklerini az çok öğreniyorduk. Bu kez onları daha yakından tanıma şansı bulacağız. Sanıyorum ki kontrol edeceğimiz Big Daddy'nin uyanışına ve kendini cehennemin ortasında bulmasına tanık olacağız. Zira BS2'de Big Daddy olmak, diğer Big Daddy'lerle iyi geçineceğimiz anlamına gelmiyor. Burada bahsettiğimiz şey asi ve isyankar bir Big Daddy… (Bu arada yazıda daha çok defa Big Daddy yazacağımı fark ettim. Gelin biz onu BD yapalım.)
İlk oyundaki BD'ler Little Sister'ları koruyan son derece güçlü varlıklardı. Etrafta gezinirken ayak seslerini duyduğunuz zaman tüyleriniz diken diken olurdu, hazırlıksız yakalandığınız zamansa canınıza okurlardı. Öncelikle ilk oyundan hatırladığınız bir BD'nin tüm standart silahlarına sahip olacağımızı belirteyim. Ancak Rapture görmeyeli epey değişmiş durumda ve bir BD de olsak muhtemelen ortalığa ölüm saçamayacağız. Bir elimizde perçin silahı, diğer elimizde ise matkap olacak. Bunlar son derece güçlü silahlar, ancak çok kullanıldıkları zaman ısınma problemleri var. Aynı zamanda plasmid güçleri de kullanabileceğiz. Plasmid'lerden bazılarının etkileri tamamıyla değişmiş durumda ve bunları daha da güçlendirmek için bir yetenek ağacına başvuracağız. Yani ilk oyundaki aynı plasmid'in daha güçlü bir toniğini bulmak yerine var olan plasmid'in üzerinde oynamalar yapabileceğiz. Bu arada yeni bir de yeteneğimiz olacak: Aynı anda iki plasmid ya da iki silah kuşanabileceğiz. Tüm bu güçler elbette ki bir BD'nin elinde çok daha güçlü hale gelecek. Tüm bunların yanında BD'lerin o ünlü omuz koyma hareketini de yapabileceğiz.

Peki ya okyanusun dibinde bir gezintiye çıkmaya ne dersiniz? BD'nin dayanıklı dalgıç kıyafeti ile Rapture'ın dışına çıkabilecek ve yolumuza okyanuslarda devam edebileceğiz. Şimdi bir toparlayalım bakalım: Aynı anda iki silah ya da plasmid çekebilme, omuz koyma, matkap, perçin silahı ve ağır zırhlı dalgıç kıyafeti… Tüm bunların üzerinde toplandığı kişi ise bir BD… Etrafa ölüm kusacağımızı düşünüyorsunuz, değil mi? Karşımıza çıkacak olanları duyduğunuz zaman tüm bu ekipmanın ancak yeterli geleceğini sükunetle kabul edeceksiniz.

OKYANUS KARANLIĞI

Big Sister'lar (BS) karşımıza çıkacak en güçlü düşmanlar. Bir BD kadar güçlüler ancak çok daha hızlı ve ölümcüller. Ve etraflarında BD'lerle geziyorlar. Onlara ulaşabilmek için öncelikle etraflarındaki BD'leri temizlemeli, sonra da onlarla yüzleşmelisiniz. Bu kez karşınızda sadece elinden oyuncağını almanızı bekleyen Little Sister'lar yok. Korkunç olan şu ki BS'lar, ellerindeki koca şırıngalarla cesetlerdeki ADAM'ı direkt damarlarına enjekte ediyorlar. Bu da kanında zaten korkunç miktarda ADAM taşıyan bir BS'ın daha da güçlenmesi anlamına geliyor. Korkunç derecede hızlı olan BS'leri nasıl durduracağız şu an için ben de bilemiyorum. Ancak savaşların çok daha çetin geçeceği bir gerçek. Özellikle bir BS'ın korkunç telekinetik güçlere sahip olduğunu göz önüne alırsak…

Oyunda eskisi kadar sıklıkla olmasa bile Little Sister'larla (LS) da karşılaşacağız. Elbette ki yanlarında BD'lerle birlikte. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi ADAM kazanmak için onları kurtarabilecek ya da öldürebileceğiz. Ancak bu kez LS'leri kurtardığınız zaman onları yanınıza da alabileceksiniz. Yanınıza aldığınız bir LS sizin için ADAM toplamaya devam edecek. Aynı zamanda yaklaşan BS'ları da önceden haber verecek. Elbette ki himayenizde olan bir LS'ı korumanız gerekiyor. Bu sayede ondan daha uzun süre faydalanabilirsiniz (bu ne kötü bir cümle oldu be arkadaş!)

Oyunla ilgili yürekleri ağza getirebilecek bir başka bilgi de, bir de çok oyunculu seçenek bulunacağı. Bu kadar heyecan verici detay arasında beklemek? Zor iş...

KISACA
Tür: First Person Shooter
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 2009'un son çeyreği
Platform: PC, PS3, Xbox360
Web Sitesi: www.2kgames.com/cultof-rapture/home.html



Denizde garip şeyler var

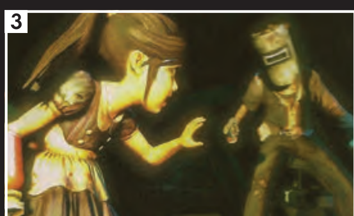
Dünyanın çeşitli yerlerinde görülen garip varlıkların ve denizdeki kırmızı ışıkların esrarını kovalamak istiyorsanız, raporlar ve kanıtlar www.somethinginthesea.com adresinde. Sitenin hikayesi ise oldukça ilginç: İnternet ortamına ağırdan sızdırılan bilgiler ile yakın günlerde açılan site oyuncular arasında oldukça merak uyandırmıştı. Site üzerinde kaybolan kızlar hakkındaki bilgiler ve gemiler etrafında görülen kırmızı ışıklar hakkında haberler yer alıyor.

2K Boston ofisinde ilginç karmaşa

K2 Boston ofisinde son derece yoğun bir şekilde çalışmakta olan Nate Wells kulaklığında yüksek seste müzik dinlemektedir. Fakat şarkı geçişlerinde ilginç sesler duymaktadır. Bir süre sonra sesin kaynağını merak eder ve kulaklığını çıkarıp araştırmaya başlar. Wells'e göre sanki birisi Bioshock'u açık bırakmış ve öğle yemeğine gitmiştir zira çok güçlü bir şekilde su sesi duymaktadır. Su sesi ile birlikte güçlü bir esinti duymaktadır aynı anda. Sesin kaynağını araştırdıkça sesin tek bir yerden değil, her yönden geldiğini fark eder. Ana hole doğru çıktığı anda bileklerine kadar su geldiğini fark eder. Tam o sırada tavandaki kaplamalardan teki düşer ve güçlü bir akıntı oradan da yolunu bulur. Ofisi su basmıştır… Tıpkı Rapture'daki gibi. Wells kafasını çevirir ve ana girişteki dev Big Daddy heykelini görür. Zira Big Daddy kendi tasarımıdır. Bir yerde evladı gibi gördüğü heykele bağırır: "Bizi sonsuza dek lanetledin değil mi?"

1 

2 

3 

1- Bir Big Daddy için Splicer'lar çocuk oyuncağı.

2- İlk oyunda göremediğimiz yerlerden biri de Fontain Futuristics'di.

3- Splicer'lar hala Little Sister'ların peşindeler.





TÜRK OYUN SEKTÖRÜ

Evet biliyoruz, yukarıdaki üç sözcüğü yan yana görünce kafanızdan "öyle bir şey yok ki" fikri geçiyor şartlanmış biçimde. Bu dosyayı tam da bu yüzden hazırladık. Zihinlerimizi havalandırmanın, yıllardır güncellemediğimiz ve artık geçerliliğini yitiren ön kabullerimizi ayıklamanın vaktinin geldiğini fark ettik. Ülkedeki bütün sektörler kriz yüzünden inlerken oyun pazarının her zamankinden hızlı büyüyor olmasına "aa, ne tuhaf" denilip geçilmesinden rahatsız olduk. Darmadağın gibi duran parçaları birleştirdik ve ortaya ne çıktı biliyor musunuz? Türk oyun sektörü diye bir şey var ve siz de onun en heyecanlı anlarına tanık olmak üzeresiniz. -FURKAN FARUK AKINCI

Anti-klişe timi kapıda bekliyor. O nedenle "Oyun sektörü Hollywood'un cirosunu geçti. Biz hâlâ neredeyiz?" gibi bir argümanla girmeyeceğiz konuya. Bırakın satıcı olmayı, henüz alıcı bile olamadık, orası ayrı bir konu. Ama geriye dönüp baktığımızda "bir arpa boyu"nu fersah fersah aşan bir yol aldığımız da ortada. Hatta bunca yıldan sonra söylemesi garip geliyor ama şimdilerde Türk oyun sektörünün altın günlerini yaşadığını bile iddia edebiliriz. Çok mu uçtuk? Tam tersine, olabildiğince temkinliyiz ama sektörde kıpır kıpır bir şeyler olduğunu da görmezden gelecek değiliz.

Bir yanda dünyada gelişen oyun trendlerini yakalamaya çalışan irili ufaklı ekipler, diğer yanda oyun sektörüne az da olsa katkıda bulunmaya çalışan sermaye sahipleri görüyoruz Türkiye'de. Peki aslında neler oluyor, neler dönüyor bu buğulu sularda? Gerçekten Türkiye'den bir A+ oyun çıkarabilecek miyiz? Yoksa kocaman oyun sektörünün içinde yeni yeni filizlenen alt dallara mı odaklanacağız? Türk oyun sektörü kendine yeni iş modelleri mi bulacak? Yoksa buldu bile mi? Neler oluyor arkadaşlar?

"ARTIK SOKAKLAR BOMBOŞ"

Yukarıdaki sloganı hatırlar gibi olduysanız yaşınız 30 civarında ve hafızanız da maşallahlık demektir. "Artık sokaklar bomboş", Türkiye'nin bir oyun firması tarafından ciddi bir pazar olarak görülmesi hakkında anlatılacak hikâyenin ilk cümlesidir çünkü. Tek kanallı dönemde, Atari'nin bizzat ülkemizde çekilen reklam filmi, yaşı elveren okuyucularımızın kuşkusuz ağzının suyunu akıtmıştı zamanında. Hatta ülkemizde bilinen ilk oyun firması olması nedeniyle de Türk halkı Atari'den sonra gelen tüm oyun cihazlarını Atari bildi. Tıpkı Selpak gibi (keşke onun kadar da çok satsaydı)… Ardından Commodore 64 ve Amiga devirlerini yaşadık. Kaset ve disketlere oyunlar yükledik. Hatta bizi tüm dünyadan haberdar eden dergilerimiz oldu. *64'ler* ve *Amiga Dünyası* dergilerini iki güne bir baştan okuduk, resimlerine baktık. Biraz tüketici olmayı öğrenir gibi yaptık ve oralarda bir yerlerde bir kırılma yaşadık. Scene'e merak salan dostlar oyun yapımını didiklemeye başlamıştı. Salt tüketen büyük çoğunluksa dosyadan oyun seçmek gibi bir reflekse sahip oldu. Ülkeye giren az sayıda orijinal yazılım da uçuk fiyatlı olunca, korsan kullanımın bir tek Hayat Bilgisi müfredatına girmediği kaldı. Neredeyse gelenek ve göreneklerimizin bir parçası haline gelen kopya kullanımı nedeniyle bir tüketici bilinci geliştiremediğimiz gibi, büyük oyun firmalarının ilgisinden de uzak kaldık. Onların gözünde hiçbir zaman gerçek bir pazar olamadık.

Yıllar ilerledikçe oyun sektörü çoğu sermaye sahibinin öngöremediği bir noktaya geldi. Oyun fuarları, lisans hakkı milyonlarca dolar eden oyunlar, bu lisanslarla yapılan filmler, figürler, kitaplar, müzik CD'leri, koleksiyon versiyonları derken bugünkü klişe sözün altı bir şekilde dolmuş oldu ve oyun sektörü Hollywood'u gölgede bıraktı. Bu "ilerleyen yıllar" süreci içinde ülkemiz yine korsan yazılım kullanımının, yüksek vergilerin ve toplumun oyunlara soğuk bakışının gölgesi altındaydı. İşin satış ve pazarlama kısmının ötesinde, oyun yapımı konusunda da yıllarca geride kalmıştık. Bu süre içinde, ülkemizde belli mesleklere itibar gösterilmemesi hastalığından oyun sektörü de nasibini alıyor ve hem aileler hem de sermaye sahipleri için *Alacakaranlık Kuşağı* hikâyesi olarak algılanıyordu oyun yapmak. Yeni milenyumun başında AB ülkeleri ve Birleşik Devletler, yeni yatırım alanları olan 'yaratıcı sektörlere' milyarlarca dolarlık bütçeler ayırıyor, Kore ve Japonya gibi ülkelerde hükümet kabineye oyun yapımcılarını dahil ediyordu. İç savaştan yeni çıkmış Çek Cumhuriyeti, ihraç ettiği oyunlarla Avrupa'nın güçlü ekonomilerinden biri haline geliyordu.

Bu saatten sonra 'vah vah, onlar aya biz yaya' diyecek halimiz yok. Zira dünyanın en büyük oyun firmaları en az 20 yıllık bir tecrübeyle planlıyor projelerini. Ana akım bir oyun projesinin yapım sürecini, medya planlamasını, ürün satışlarını bu tecrübeyle harmanlayarak düşünüyorlar. Gerçekçi olmak gerekirse, kod tecrübesi olsun, sermaye yapılanması olsun, pazarlama vizyonu olsun şu günkü halimizle dünya oyun sektörüne bir ürün armağan etmemiz oldukça zor görünüyor. >>

>> SEVGİLİ ROMALILAR, UYANIN!

Filmi epeyce geri sarıyor ve *Klasik Çağa* bir bakış atıyoruz. Oyunların arenalarda oynandığı zamanlarda, Roma'dayız. Roma İmparatorluğu son derece muhafazakâr ve ataerkil bir yapıya sahiptir, ölen dedelerinin maskelerini evlerinin salonuna asacak kadar. Ticari hayatlarında da, gündelik hayatlarında da bilmedikleri işe asla bulaşmazlar. Tiber Irmağı'nın kuzey kısmında küçük bir şehirken yavaş yavaş büyümeye başlarlar. Asıl patlamayı ise Yunan kültürüyle tanıştıktan sonra gerçekleştireceklerdir. Yunan dünyasıyla ticari ilişkileri artan Roma, oradaki felsefeyi, edebiyatı ve toplum düzenini gördükten sonra "Classis" der ve ekler: "Quod bonum est, meum est." Ve ardından o muhafazakâr ve dışa kapalı Roma, kendinden çok daha üstün olan Yunan kültürünü kendine zerk etmeye başlar, kendi kültürüyle olan bağlarını zedelemeden. Quod bonum est, meum est: "İyi olan ne varsa artık onlarındı." Roma'nın pratikliği hem fikrî hem de ticari anlamda bir ülkeye altın devrin kapılarını açmıştı.

Bu eski hikâyeyi örnekledik çünkü sermaye sahiplerinin şirket yapıları göz önüne alındığı zaman, ülkemizdeki ticari yaşam da en az Roma toplumu kadar muhafazakâr. Bu nedenle oyun yapımına emek vermek isteyen grup ya da kişiler bugüne kadar pek destek bulamadı. Öte taraftan küresel ekonominin dinamiklerine direnmek, akıntıya kürek çekmeye benziyor. Dünyada artık bizim de içinde olabileceğimiz yeni iş modelleri ve akımlar türüyor. Düşünün, Hindistan ve Kore gibi ülkelerin bir yıl içerisinde yetiştirdiği, yazılım sektöründe çalışabilecek vasıflı personel sayısı şu an bizim geçmiş 20 yılda çıkardığımız sayıya denk! Bir seferberlik başlatıp yeri göğü fırın donatsak, çıkan bütün ekmekleri yesek bile yetişemeyiz gibi görünüyor, değil mi? Pek de öyle değil. Türkiye'deki yetişmiş yazılımcı sayısı önceki yılları katlayarak artmaya devam ediyor ve yükselen akımlar içinde yer almamız artık o kadar da zor görünmüyor.

Peki, oyun sektörünün içinde yükselen yeni akımlar hangileri ve biz bu noktalarda devreye nasıl giriyoruz?

Uzunca bir süredir dünyada bağımsız oyun yapımcılarına ve gündelik oyunculara (casual gamer) yönelik çalışmalar hız kazandı. Konsol oyunculuğunun alıp başını gitmesi, PC donanımlarının da bu sırada arşa ermesi, haliyle oyun karakteristiklerini de bir hayli değiştirdi. Ana akım oyunların yapım maliyetleri korkunç derecede arttı ve kısa bir süre öncesine kadar büyük projelerin altına imza atabilen firmalar piyasadan çekilmek zorunda kaldı. Maliyetlerin artması, tüketici cephesinde de fiyatların yükselmesine neden oldu. Değişen bu durum bazı firmaların (özellikle de sektörün kıdemlilerinin) bitpazarına nur yağdırmasıyla sonuçlandı ve retro oyunculuk kavramı iyiden iyiye gündemi ele geçirmeye başladı. Medyanın da desteklemesiyle firmalar eski oyunlarını harıl harıl yeni konsollara uyarlamaya girişti. Şu an tüm yeni nesil konsolların arcade desteği bulunuyor. Diğer taraftan çok uluslu şirketler yeni ürünlerini web üzerinden erişilebilecek küçük oyunlarla pazarlıyor. Oyunlar, bir pazarlama yöntemi olarak çok başka bir açıdan önem kazandı. Bu sırada web tabanlı oyunlar da boş durmadı ve kendilerine kocaman bir oyun alanı açtı. Derken canı sıkılan ofis çalışanları sayesinde Flash oyunlar, oyunculuğun bambaşka bir yönünü ortaya çıkarttı. Flash oyun portalları, yo-


Maalesef artık çok uzakta...

Pusu bir başka hayal kırıklığımız.

Dedektif Fırtına

TURKCELL MOBIWAR



PC, konsollar, web... Öbürü neydi? Tabii ki mobil oyunlar. 2000'lerin ilk yarısında ülkemizde müthiş bir ivmeyle yükselişe geçen mobil oyun üretimi şimdilerde epey durulmuş görünüyor ama tabii ki cep telefonu üreticileri ve operatör servisleri için bu pazarı canlı tutmak çok önemli. Turkcell'in MobiWar'u da bunu kanıtlayan örneklerden biri. Turkcell abonelerinin faydalanabildiği bir oyun servisi olan MobiWar, şimdilerde 15 bin kayıtlı kullanıcıya sahip ve tamamen Türk programcılar tarafından geliştirilen bir yapım. Binlerce kişiyle aynı anda oynanabilen, metin ve grafik tabanlı, gerçek zamanlı bir devasa online strateji (MMOG) oyunu olan MobiWar ejderhaların, elflerin, pegasusların yaşadığı fantastik bir dünyada geçiyor, siz de bir krallık kurarak bu dünyaya katılabiliyorsunuz. Oyun gerçek zamanlı olarak tasarlandığı için siz online olsanız da olmasanız da krallığınızda zaman ilerlemeye ve emirleriniz yerine getirilmeye devam ediyor.

YOĞURTTAN BİR DÜNYA

Ülkemizin kıdemli geliştiricilerinden Yoğurt Teknolojileri, bir süredir Yoğurtistan adında bir sanal dünya üzerinde çalışıyor. Mart ayında New York'ta düzenlenen sanal dünyalar fuarı Engage Expo'da görücüye çıkan ve epey ilgi gören Yoğurtistan'da yaşama rehberini almak üzere yaratıcılarına danıştık.

Yoğurtistan nedir?

Kendi parası ve ekonomik sistemi olan, herhangi bir uygulama ya da program yüklemeye gerek kalmadan browser üzerinde çalışabilen 3 boyutlu bir sanal dünya Yoğurtistan. Diğer sanal dünyalardan farklı bir ekonomik sistemi sahip olan bu dünya, isteyen herkesin bir dükkân açmasına ve ürünlerini satmasına olanak sağlıyor. Farklı ekonomik sistemi sayesinde, değer yaratan kullanıcılar gerçek para kazanma şansı da yakalıyor. Sanal para harcayarak ya da içerik üreterek bir değer yaratan kullanıcılar, Yoğurt şirketinden hisse sahibi olacaklar. Kullanıcılar ayrıca Yoğurtistan'da kazandıkları sanal paralarını gerçek hayatta da kullanabilecekler.

Yoğurtistan uygulama geliştiriciler için nasıl bir platform?

Facebook uygulamaları gibi, herkes Yoğurtistan için Adobe Flash'ın Action Script 3.0 diliyle yazılmış olması şartıyla uygulamalar üretebiliyor ve kullanıma sunabiliyor.

Yogurt3D Game Engine'i nasıl geliştirdiniz?

Yoğurtistan, Yoğurt'un geliştirdiği Yogurt3D Game Engine üzerinde çalışıyor. Bu yeni 3D Flash oyun motoru, kullanıcıların herhangi bir plug-in, program yüklemeden tarayıcı üzerinden sanal dünyaya girebilmesini sağlıyor. Bu yeni teknoloji sayesinde kullanıcılar sanal dünyayı bir web sitesinde gezdikleri kadar kolay gezme şansına sahip oluyorlar.

Yogurt3D Game Engine, tüm 3D modelleme ve animasyon platformlarını destekliyor ve avatarlar, iç mekânlar, objeler ve animasyonlar gibi kullanıcının geliştirdiği içerikleri olanaklı kılıyor. Yogurt 3D'nin en önemli özelliği OpenGL ile uyumlu olması. Bu şu anlama geliyor: OpenGL kullanan kişiler Yogurt 3D ile kolay bir şekilde Flash'a oyun ve uygulama geliştirebiliyorlar. OpenGL kodlarını Swift GL'e aktarabiliyor ve Adobe Flash içinde oyunlarını çalıştırabiliyorlar.

Projeyi nasıl bir gelecek bekliyor?

Yoğurtistan'ın sunduğu platform üzerinde irili ufaklı birçok firma buluşacak. Şu ana kadar 10 girişimciyle anlaşılmış durumda. Büyük markaların yanında, daha küçük girişimciler için de yer var Yoğurtistan'da. Onlar da bir uygulama yükleyerek bir mağaza sahibi olabiliyor ve ürünlerini satabiliyorlar. Burada diğer sanal dünyalardan faklı olan şey, platformun tarayıcı üzerinde çalışması ve bir mağazadan birine giderken yürümek zorunda kalmamanız. Yani www.firma.com.tr yazan kullanıcı, o firmanın sanal dünyasına girebiliyor. Yoğurtistan'da herkesin kendi evi var. Herkes kendi evini kendi zevkine göre döşeyebiliyor. Beğendiği YouTube videolarını buraya koyup evindeki televizyondan seyredebiliyor üstelik istediği arkadaşlarıyla birlikte.



ğun temponun içinde istim atmak isteyen oyuncular için harika kaçış delikleri haline geldi. Ve elbette ki Free2Play oyun firmaları hem rekabeti, hem de bedava oyun oynamanın tadını aynı noktada buluşturdu. Dünyadaki büyük oyun firmaları yeni projelerini üretirken, küçük ve bağımsız oyun yapımcıları da tüm hızlarıyla sektöre damga vuruyor, hem ticari olarak hem de popülarite bakımından ana akım oyunlarla yarışır hale geliyordu.

KİMLER GELDİ, KİMLER GEÇTİ?

90'lı yılların Türk oyun sektörü dendiğinde akla gelen ilk anahtar sözcükler, *Lâle Savaşçıları*. Her yönden oyun dünyasını iyi anlamış ve oynayanı kendine bağlayan bir oyundu *Lâle Savaşçıları*. Bizi de kalbimizin orta yerinden yakalamıştı. Filmi biraz ileriye sardığımız zaman dikkati çeken yapımlar arasında *Dedektif Fırtına*, *Lanetin Hikâyesi* gibi oyunlar var. *Dedektif Fırtına* gayet derli toplu bir adventure oyunuyken, ondan çok sonra karşımıza çıkan *Lanetin Hikâyesi*, seçtiği oyun türünün başarısız bir temsilcisiydi. Daha sonraları *Kâbus 22* ve *Pusu* projeleri geldi kulağımıza. Umutlanmıştık çünkü projelerde hedef alınanlar oldukça doğru görünüyordu. *Pusu* tamamen Türk karakterlerin yer aldığı Türkçe bir FPS olarak dikkat çekiyor, *Kâbus 22* ise korku türünün başarılı bir yorumu olarak göze çarpıyordu. Ne var ki ana akım birer proje olan *Pusu* ve *Kâbus 22* benimsedikleri türler içinde başarısız iki proje olarak unutulup gittiler.

Derken Ceidot stüdyolarının *Hükümran Senfoni* projesi geldi gündeme. Belki de ilk kez bu denli büyük oynayan bir projeyle karşılaşmıştık. Binlerce sayfalık bir arka plan metni üzerine şekillenen proje gerek ekibiyle, gerek ürün değeriyle, gerekse de mali yapılanmasıyla müthiş bir heyecan dalgası yaratmıştı. Proje hâlâ yapım aşamasında ancak Ceidot'un önünde aşması gereken tonla sorun var. Son zamanlarda karşımıza çıkan doğru projeler arasındaysa sıkı bir macera oyunu olan *Culpa Innata*'yı ve *Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder* projelerini gösterebiliriz. İkisi de ana akım oyunlar içinde sırıtmadı ve hedef kitleyi yakalamayı bildi. Elbette tüm bu oyunları sıraladığımız listenin tepesine yerleştireceğimiz oyun *Mount & Blade* olacak. Tamamen Türk yapımı olan oyun, Amerikan Paradox Interactive tarafından dağıtıldı ancak ülkemizde resmi olarak satışa sunulmadı. Yine de tamamen Türkçe olarak bu yakınlarda ülkemizde de satışa sunulması planlanıyor. Ülkemizin sektör hikâyeleri aşağı yukarı böyle… Elbette ki bundan sonra önemli olan ortadaki kurabiyeyi nasıl bir pasta haline getireceğimiz. >>



Knight Online ve War Rock ülkemizde son derece başarılı olmuş iki Free2Play oyun.

ATOM'UN KULUÇKALARI

ODTÜ Teknokent'teki ATOM çatısı altında, birtakım neşeli projelere gömülmüş halde çalışan çok sayıda geliştirici ekip var. Merak etmemek mümkün mü? Kapılarını çaldık ve "neler oluyor burada" diye sorduk.

DİZAYNTERİ

Sadece 2 kişiler. ODTÜ'de Şehircilik okurken, birlikte hazırladıkları bir projeye Dizaynteri ismini vermişler ve ekibin ismi öyle de kalmış… Semih Kelleci ve Ozan Atak'ın Dizaynteri'si şu an Dandik Diyar adında, eğlenceli bir macera oyunu üzerinde çalışıyor. İlki Haziran 2009'da olmak üzere altı ayda bir bölüm yayınlanacak olan Dandik Diyar, bildiğimiz dünyaya benzeyen ama icabında aşırı derece absürdleşebilen bir paralel evrende geçiyor. 9-10 yaşlarındaki Efe'nin kötü kalpli bakıcı Caniye (evet) tarafından odasına kilitlenmesiyle başlıyor hikâye ve odadan çıkmaya çalışan kahramanımızın kendini Dandik Diyar'da bulmasıyla devam ediyor. Her tür tuhaflığın ve komikliğin mümkün olduğu, yapımcılarının deyişiyle "karıncaların yatıp ağustos böceklerinin çalıştığına dair çeşitli rivayetlerin dolaştığı" ve her şeyin alabildiğine birbirine girdiği bir ortam var bu diyarda. Oley! Bu tam da bir macera oyununda görmek istediğimiz türden bir ortam çünkü. Diğer iyi haberse Dizaynteri ekibinin şimdilerde bomba gibi bir demo hazırlamakta olduğu ve çok yakında Dandik Diyar'ın kapılarının aralanacağı.

GAMEHORMONE

Ahmet Bayhan, Fatih Demirdağ, Kadir Şerif Gökbulut ve Bekir Burak Durmaz'dan kurulu GameHormone'un kocaman bir işi var. Tümüyle tarayıcı üstünde oynanabilen, Gold and Life isimli bir devasa online rol yapma oyunu hazırlığında ekip. Tarayıcı tabanlı olmasına rağmen aktif bir arabirim ve farklı bir oynanış getiren Gold and Life, PC'nin yanı sıra mobil cihazlar için de tasarlanması planlanan ama şimdilik hakkında çok da bilgi koparamadığımız projelerden. Merakla bekliyoruz.

ZİBUMİ

Hayır, Japon yapımı TV markası değil. Birbirinden sevimli ve renkli Flash oyunlar tasarlayan ve dünyanın her tarafından yüz binlerce insanı, bu oyunları oynamak üzere www.zibumi.com adresine çekmeyi başaran bir ekip Zibumi. 2008 Şubat'ında dört adet Flash oyunla kapılarını dünyaya açan ekibin oyun sayısı da gördüğü ilgi de o günden bu yana artmaya devam etmiş. Yapımları, dünyanın önemli oyun inceleme sitelerinde incelenen ve yüksek notlar alan Zibumi'nin en popüler parçasıysa Tom "Tucker" Crubucker isimli oyun karakteri. Artık bir seriye dönüşen oyunlarıyla Tom "Tucker" Crubucker gündelik oyunları seven kitle için bir fenomen olma yolunda ilerliyor. Tasarım ve geliştirme süreçleri kendisine ait ve içeriği tümüyle Türkçe olan Flash oyunlarıyla Zibumi oyun geliştirme grubu, yakın gelecekte demolu/indirilebilir oyunlarla da oyun severlere orijinal tasarıma sahip Türkçe oyunlar sunmayı hedefliyor.

LAMA PRODUCTION

Bir iktisatçı, bir metalurji mühendisi ve bir iletişim fakültesi mezunu bir araya gelirse ne iş yapar? Bilemediniz, Lama Productions bir oyun geliştirme ekibi değil. Onlar kendi oyun projelerine değil ama oyunlara can veren bir alana, animasyona odaklanmış durumda. Hem oyun sektörüne, hem dizi-video klip-reklâm filmi gibi animasyon filmlere rağbetin bol olduğu dallara hizmet veren Lama'nın tüm işleri üç ortak tarafından paylaşılmış durumda. Animasyonlar ve koordinasyondan Nilay Yüce, modelleme ve render işlerinden Gökhan Ertem, senaryo ve kurgudan da Harun Yıldız sorumlu. Ama ekibin önümüzdeki üç ay içinde kadroyu dokuza tamamlamak gibi bir hedefi var. Bu alanda çalışmak isteyen Ankaralı Oyungezer okurlarına duyurulur.

VENOM

Magic tarzı kart oyunlarını seviyorsanız Dragon Strike: The Deckwards ismini muhakkak aklınızda tutun. Çünkü Venom'un ejderhalarla dolu bir dünyada geçen bu devasa online kart oyunu projesini, günü geldiğinde kaçırmak istemeyeceğinizi düşünüyoruz. Oynamak için para ödemediğiniz ve Türkçe bir oyun olacak Dragon Strike. Ama işler planlandığı gibi giderse, sadece oyun olarak da kalmayacak. Venom ekibi roman, çizgi roman, kısa öykü serileri gibi hikâyeyi destekleyici yan parçalar üzerinde de çalışıyor. Hatta bu yaz Dragon Strike: A to Z Dragons isimli, oyundaki ejderhaların çizimlerinin ve özelliklerinin yer aldığı bir ansiklopedi-kitap yayınlanması da gündemde. "Oyun alfa aşamasına gelmeden esip gürlemeyeceğiz" diyor Venom ekibi, "ancak Dragon Strike'ın fantastik diyarlar, ejderha ve mitoloji hayranlarının gerçekten yüzünü güldürecek nitelikte olacağını söyleyebiliriz". Çizimleri için biri Türkiye'den (Kerem Beyit), diğeri Hollanda'dan (Ruth Taylor) iki illüstratörün çalıştığı oyun, eğer bir erteleme olmazsa 2011'in ilk çeyreğinde piyasaya çıkmış olacak.

FARKOW

Ekibin elinde şu anda iki önemli proje birden bulunuyor. Bunlardan ilki tarayıcı tabanlı bir oyun olan Nosfire. Adından da anlaşılabileceği üzere bu, son model araçlara odaklanan bir yarış ve modifikasyon oyunu. Oyunun test aşaması tamamlanmış durumda ve proje artık fırlatılmayı bekliyor. Son derece ilginç ayrıntıların yer alacağı oyunun yeni sürprizleriyse şimdilik gizli tutuluyor. Farkow'un elindeki bir diğer proje de Okolov. İnternete bağlanabildiğiniz her cihazda çalışabilen ve açıldığı cihazı otomatik olarak algılayıp tasarım değiştiren bir taktik savaş oyunu olan Okolov, kullanıcının sahip olduğu ekran boyutuna göre kendini optimize edebiliyor. Ayrıca farklı çağlardaki savaş tiplerini ele alacak ve son derece ayrıntılı bir yapıya sahip olacak. Arazi şartlarından tutun, tek bir askerin cephanesine kadar esnek bir taktik yapıda geliştirilen Okolov'un bahar aylarında tamamlanması bekleniyor.



Tucker bizi kurtarır mı?



Dragon Strike: The Deckwards



Okolov sıra tabanlı bir taktik savaş oyunu.





Darkness Within etkileyici ve kaliteli bir oyundu.

2008 YILINDA YÜZDE 120 BÜYÜDÜK

Nintendo Türkiye'nin patronu Hasan Çolakoğlu'yla mini bir telesöyleşi yaptık. Böylece telefon da çok yazmadı :)

Kriz sonrası Nintendo'nun sektördeki büyüme oranı nedir?
2008 yılında %120 büyüdük. Şu anda 2008 yılı için de %80 büyüme öngörüyoruz.

Ülkemizde toplam kaç adet Wii ve DS ünitesi, tahmini olarak kaç kopya Wii ve DS oyunu satıldı?
Bugüne kadar toplam 65,000 Wii, 30,000 DS, 193,000 Wii oyunu ve 145,000 adet de DS oyunu satıldı.

Nintendo'nun ülkemiz için yeni projeleri neler?
Wii'nin daha görünür olması için toplam 70 lokasyonda (mağaza+AVM) özel Wii alanları kuruyoruz. Nisan ayında DSi lansmanımız var. Yazın da Wii Sports Resort ya da takma adıyla Wii Sports 2 geliyor. Bu arada Nisan ayından itibaren 365 gün boyunca Sinemalarda Wii ve DS reklamı yapıyor olacağız.



>> SEKTÖR SOHBETTE

2007 yılında Ankara'da önemli bir adım atıldı. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent bünyesinde, ATOM kapılarını açtı. Burada oyun sektöründe çalışabilecek nitelikli personel yetiştirilmesi amaçlandı. Geçtiğimiz 1.5 yılda hiç boş durmayan merkez, gerek sistematik çalışması, gerekse de vizyon sahibi koordinasyon ekibiyle son derece başarılı projelere imzasını attı. ATOM şu an Türk oyun sektörü adına en önemli ve en geçerli merkez olma niteliğini taşıyor. Merkez açıldığından bu yana önemli oyun yapımcıları, donanım ve yazılım firmalarıyla işbirliğine giderek hem akademi içinde hem de pazar tarafında oldukça yol aldı. Bunların meyvesini ise GGJ (Global Game Jam) sayesinde hep birlikte toplayabileceğimizi gördük. Türkiye'nin neler yapabileceğiyle ilgili son derece şaşırtıcı fikirler edindiğimiz Global Game Jam'de ekipler, beklentilerimizin üzerinde bir performans sergilediler. Birbirini hiç tanımayan oyun meraklılarının kurduğu ekipler, 48 saat boyunca ve dünyayla aynı anda oyun geliştirdi. Projelerin tümü de tamamlanmış ya da tamamlanmaya çok yakın ürünler haline geldi bu 48 saatte. Öte yandan ATOM içerisinde projelerini devam ettiren gruplarda da yoğun bir hareketlenme söz konusu. Şirketleşme yolunda çok önemli adımlar atan gruplar, sermaye sahiplerinin dikkatini şimdiden çekmiş durumda. Fakat dahası da var.

Geçtiğimiz senenin sonlarında Ankara'da düzenlenen Bilişim Kurultayı bünyesinde, ATOM öncülüğünde Türk oyun dünyasının aktörleri biraraya gelmişti. Bu toplantıda oyun dağıtıcılarından yapımcılara, Kültür, Sanayi ve Sosyal Güvenlik Bakanlıklarından medyaya kadar birçok kurum ve kuruluş olarak toplanmış ve Türkiye'de bir sektör oluşturmak için neler yapılmalı, hangi adımlar atılmalı gibi konu başlıklarını gündeme almıştık. Bu toplantının ikincisi 7 Mart günü İstanbul'da, Yıldız Teknik Üniversitesi'nde düzenlendi. Bu kez daha geniş bir katılımla gerçekleşen toplantı yaklaşık 10 saat sürdü ve her kurum ve kuruluştan yetkililerin iştirak ettiği çeşitli çalışma grupları oluşturuldu. Sektör aktörlerini bir arada tutacak çentikler atıldı ve önemli kararlar alındı. Bir sonraki amacımız, oluşturulan raporları resmi bir ağızdan Kültür Bakanlığı'na sunmak ve devlet desteğiyle kamu politikalarını belirlemek.

MİLYONLARCA İNSAN VE BİR PORTAL

Bu arada Türk Telekom'un TTnet aboneleri için özel servisi olan ttnetoyun.com.tr'nin açılmasıyla birlikte ilk kez büyük bir şirket oyun konusunda önemli ve sağlam bir adım atmış oldu. Elbette daha önce Vestel, Nokia, Samsung gibi firmaların da girişimleri, desteği olmuştu Türk oyun sektörüne ama maalesef bu projeler



KILIÇ KININDAN ÇIKTI BİR KEZ, DEVAMI GELİR

Nitekim geliyor da… Şu anda sektördeki en önemli oyunlardan biri olan Mount & Blade'in genişleme paketini duyurmaktan gurur duyuyoruz. İşte ayrıntılar… Pakette yer alacak yenilikler ve düzenlemeler arasında 32 oyuncuya kadar çok oyunculu oyun desteği, çok sayıda yeni zırh, giysi ve silah, tamamen kendine özgü yeni birliklere ve silahlara sahip olan yeni bir krallık, topraklarınızı yönetmek için yeni seçenekler, yardımcılarınıza verebileceğiniz yeni görevler, yeni diplomatik seçenekler, yeni at ırkları, tüm ok, cirit gibi silahları atıldıktan sonra tekrar toplayıp kullanabilme özelliği gibi unsurlar bulunuyor. Oyunun sadece içerik kısmında değil, teknik tarafında da gelişmeler var. Grafik motoru HDR ve ton ayarı gibi özellikleri içerecek şekilde elden geçirilmiş, bump-mapping dokuları detaylandırılmış, partiküllerde ve su kenarlarındaki detay seviyesi artırılmış ve arayüz kullanıcıları daha da ayrıntılı şekilde bilgilendirebilmek için yenilenmiş. Oyun dinamiklerine getirilen yenilikler de son derece çarpıcı. Soylu bir kadınla evlenerek statünüzü yükseltebilecek ve komutanları kendinize bağlayıp emir verebileceksiniz. Tüm bunların hepsi Mount & Blade'in Warband paketinde olacak.





ARAL

Aral İthalat Genel Müdürü Ömer Faruk Demir'le mini söyleşimiz:

Kriz sonrası Aral İthalat'ın sektördeki büyüme / küçülme oranı nedir?
Kriz her sektörde olduğu gibi bizde olumsuz yönde etkiledi. Döviz kurlarındaki artışlardan doğal olarak çok olumsuz etkilendik. Oyun maliyetleri yükseldi ve ürünlerimiz daha pahalı hale geldi. Ancak üreticiden de aldığımız destekle, bu olumsuz durumu tüketiciye mümkün olduğunca yansıtmamaya çalışıyoruz.

2009 içinde kaç kopya oyun satıldı? (PC / PS3 / PS2)
Türkiye'de satılan kopya ve kaçak oyunları artık tahmin bile edemiyoruz. Özellikle devletin bu konuya eskisi kadar önem vermemesi neticesinde korsan ve kopya pazarı aşırı derecede yaygınlaştı. Hatta bu işi o kadar ileri götürdüler ki en son yaptığımız baskınlarda firmamızın etiketlerini bile kopyaladıklarını yine yasal olmayan bandrollerle sanki bizim ürünlerimiz gibi piyasaya sürdüklerini gördük. Bu nedenle yeni çıkacak tüm oyunlarımızı Hologram ile etiketliyoruz. İngiltere'de bir haftada satılan oyun adetlerini biz bir yılda bile satamıyoruz.

"PS3 SATIŞI BİR YILDA YÜZDE 270 ARTTI"

Sony Türkiye'nin Playstation ürün müdürü Özgür Kirazcı'ya Sony'nin Türkiye'deki durumunu ve gelecekteki hedeflerini sorduk.

Kriz öncesi ve sonrasına göre Sony PlayStation'ın büyüme oranı nedir?
PlayStation olarak 2007 – 2008 karşılaştırması yaptığımızda yüzde 70 oranında bir büyüme gerçekleştiğini görüyoruz. PS3'te yüzde 270 oranında, PSP'de ise yüzde 350 oranında bir artış gerçekleşti. Krizin en yoğun hissedildiği ocak ve şubat aylarında, normal aylarda yaptığımız satışın 2 katı kadar satış yapıldı.

Pazar payını büyütmek için neler yapıyorsunuz?
Geçen seneye oranla bu sene daha fazla oyunla konsolu birleştirerek paketler yaptık. Bu paketlerin içerisinde FIFA, GTA, GT5, MGS gibi hit oyunlar yer aldı ve kullanıcılar tarafından daha fazla talep gördü. Bu sene ağırlıklı olarak perakendede, mağaza içerisine yatırım yaptık. Kullanıcıların oyunları deneyebilmesi için stantlar dağıttık ve oyunlar için alanlar yarattık. Bunun yanı sıra birçok organizasyon ve turnuvada PlayStation olarak yer aldık. Daha fazla kişinin oyunları oynamasını sağlamaya çalıştık.
Özellikle kriz döneminde, tek oyun yerine 2-3 oyun hediyeli paketler yaptık ve sadece oyun değil, Blu-ray film ve çeşitli aksesuarlardan oluşan, oyunun yanı sıra eğlence ağırlıklı özel paketler oluşturduk.

Yeni projeler var mı, yoksa mevcut çalışmalar ve iş modeliyle mi devam edeceksiniz?
Nisan ayı itibariyle yeni mali yıla başlıyoruz. Geçen sene ağırlıklı olarak konsol penetrasyonuna ağırlık vermiştik. Bu sene seçtiğimiz bazı oyunlar için de yatırım yapmayı ve bu oyunları geniş kitlelere tanıtmayı planlıyoruz. Dünyada hit olan oyun sayısı çok fazlayken Türkiye'de ağırlıklı olarak futbol oyunlarının popüler olduğunu görüyoruz. Amacımız başka oyunları da popüler hale getirebilmek.

PS3 ekonomik paketle gelen ÖTV indiriminden faydalanabilecek mi?
Konsollar için belirlenen ÖTV, yüzde 20 olduğu için herhangi bir indirim gerçekleşmeyecek. Bildiğiniz gibi sadece ÖTV dilimi yüzde 6,7 olan ürünlerde ÖTV yüzde 0'a indirildi.

Oyun tarafında (satış ve projeler olarak) Eylül 2008'den bu yana nasıl bir hareketlilik var?
Her sene eylülle birlikte oyun dünyası hareketli bir döneme giriyor. Birçok hit oyunun yeni versiyonları bu dönemde çıkıyor ve satışlar da global olarak artıyor. Genelde bu periyot, yılbaşında son bulurken bu sene krizin de etkisiyle daha uzun bir trende dönüştü ve satışlar artarak devam etti. Son zamanlarda oyun konusunda birçok firmayla görüşüyoruz ve bu alana daha fazla firmanın yatırım yapmak istediğini görüyoruz. Bu bizi oldukça sevindiriyor çünkü farklı alanlardan gelecek olan yatırımın Türkiye'de oyun pazarını büyüteceğine ve daha fazla yatırımı beraberinde getireceğine inanıyoruz.



pek de uzun soluklu değildi. TTnet Oyun portalının farkı, çok daha sağlam adımlarla ilerleyen ve daha uzun soluklu hedeflere bağlanan bir proje olması. Öte yandan büyük bir firmanın kullanıcılarına oyun hizmeti sağlıyor olması da kamuoyu bilgilendirmesi açısından önemli bir gelişme. "TTNet kullanıcıları" gibi milyonlarca insanı kapsayan bir kümenin sektör hakkında en azından fikir sahibi olacağı düşünülünce, portal büyük önem taşıyor. Bir sektörün oluşması için kamu politikaları ne denli büyük önem taşıyorsa, kamuoyunu bilgilendirmek de o denli önemli kuşkusuz.

PARA KAZANDIRAN BEDAVA OYUNLAR

Ülkemizde oyunculuğun kalbi evlerden çok internet kafelerde atıyor bildiğiniz gibi. Bir zamanlar arcade salonlarının üstlendiği rolü, günümüzde internet kafeler sırtlamış durumda. Birçok insan ucuza eğlenmek için internet kafeyi ve çok oyunculu modlara sahip oyunları tercih ediyor. İşte bu noktada pazarı iyi süzen Free2Play firmaları, Türkiye'ye çok hızlı girdi. Bu firmalar sağlam mali yapıları ve akılcı pazarlama taktikleriyle dikkat çekici ticari başarılar elde ettiler. Free2Play oyunlar, ana akım DVO'lardan farklı olarak aylık ödeme sistemiyle değil, oyuncuya oyun dahilinde büyük avantajlar sunan premium üyelikler, çeşitli silahlar ve malzemeler satarak Türk oyuncusunu kendilerine bağladılar. Bu tür oyunlar için son derece uygun bir demografik zemine sahip olan oyun sektörümüz, bu firmalara da yeni iş alanları açmış oldu. Bugün birçok Türk şirketi, bu firmaların kodlarını ve paket üyeliklerini satıyor. Ayrıca çoğu Free2Play oyun firması da Türkiye ofisini açmak için doğru zamanı kolluyor. Elbette ki açılan her firma yeni bir istihdam alanı demek. Yine Türk oyun sektörü için son derece önemli firmalar olan Aral İthalat ve Tiglon gibi dağıtımcı firmalar da istikrarlı büyüme tabloları çiziyor. Özellikle kriz döneminde insanların evlerinde eğlenmeyi tercih etmesi sebebiyle Sony ve Nintendo da Türkiye içinde kayda değer büyüme oranları yakaladı. Yakalanan bu ivmeden Microsoft'un da yararlanacağını ve sektörümüze yeni kapılar açacağını umut ediyoruz.



Akademik kurumların ve büyük firmaların oyun yapımına verdiği destek, Sony ve Nintendo gibi dünya devlerinin krize rağmen Türkiye'de büyümeye devam etmesi, oyun dağıtımcılarının portföyünün giderek genişlemesi, ülkemize giren ya da girmeye çalışan oyun firmalarının atakları ve tüm sorunlarına rağmen olgunlaşmaya devam eden oyuncu kültürü... Öte taraftan Türk oyun sektörü içinde varlık gösteren herkes artık düzenli olarak toplanıyor. Bu toplantılara devlet de ilgisiz kalmıyor ve bakanlık yetkililerini gönderiyorlar. Dünyada gündelik basit oyunlar ve retro oyunculuk yükselen birer değer olarak göze çarpıyor ve tecrübesiz olan yapımcılarımız sadece yenilikçi fikirleriyle bu sürecin parçası haline geliyor. Eh, tüm bunları toplayınca yepyeni bir dönemin başladığını söylemek hiç de yanlış olmaz…

Böylesi bir ortamda, bu kez dünya sahnesine çıkmak ve artık bu kocaman pastadan biz de nasiplenmek istiyoruz. Oyun sektörümüz için son derece önemli olan keskin bir viraja girmek üzereyiz. Bu noktada atacağımız adımlar önümüzdeki yılları derinden etkileyecek. Bu nedenle şu an küçücük olan sektörü büyütmek, ülkemizi ekonomik anlamda da kalkındırmak anlamına geliyor. Yeni yaratılacak istihdam alanları ve ihraç edilecek projeler bir yana, kendi kültürümüzü tanıtmak adına da oyun sektörü bizim için çok ama çok önemli. Bu nedenle hepimiz öncelikle çevremizi bilinçlendirmeye çalışmalı ve konuyla ilgili önyargısı ya da saplantısı olan insanlara sektörün ülkemiz için neden önemli olduğunu anlatmalıyız. Her şey bir yana, siz de bıkmadınız mı 'Katil Oyuncu Çıktı' haberleri görmekten?



GOD OF WAR III

HADES DONACAK, OLİMPOS YIKILACAK. SADECE BİR ÇAĞ KAPANMAYACAK, BİR ADAMIN İNTİKAMI TÜM ÖLÜMLÜLERİ VE TÜM ÖLÜMSÜZLERİ YOK EDECEK. KRATOS! İNTİKAMIN KUTLU OLSUN YÜCE SAVAŞÇI! -SİNAN AKKOL

God of War serisini çok yanlış bir perspektiften görüyoruz. Çok yanlış yerlerini hatırlıyoruz. Birisine oyunu anlatırken “Kratos, öyle bir anti-kahraman ki önünde Zeus’u bile diz çöktürdü” veya “önüne gelen herkesi kesip biçiyor, Atina sokaklarında kan oluk oluk akıyor!” veya “Işşşşş, gözünü koparttı olm yaratığın!” gibi cümleleri kullanıyoruz. Sonsuz inatçılığa ve daha fazla nefrete sahip ana karakteriyle, amansız aksiyonuyla, mitolojiyi mükemmel şekilde eğip büken harikulade hikâyesiyle hatırlıyoruz God of War’u. Esas olanı hep atlıyoruz:

Bir oyunda şimdiye kadar görülmüş en duygu yüklü sahnelerin God of War’da yaşandığını nedense hiç kimse hatırlamaz. Ama size bir sır vereyim mi, geçen neslin belki de en duygusal oyunuydu GoW. Bu yönü asla takdir edilmedi. >>





Komutanlar, sadece ufak düşmanları yönetmekle kalmıyorlar. Yakınına girdiklerinde, Kratos'un canını acıtacak kadar iyi de dövüşüyorlar.

Ailenize sarılarak onları korumaya çalıştığınız bölümü nasıl unutursunuz? Küçücük bir kulübede, tüm camlardan içeri Kratos'un alt benlikleri dalarken, esas Kratos'un ailesine sarılarak onları ölmekten korumaya çalıştığı, her sarıldığında kendi sağlığını onlara aktardığı bölümde yaşadıklarınızı, daha önce başka bir oyunda yaşamış mıydınız?

Veya Chains of Olympos'u hatırlamaz mısınız? Hani tüm amaçlarını gerçekleştirip Elysium'a gitmişti de, cennet bahçesinden kızını kucaklamıştı en sonunda. Ancak intikamı tamamlanmadığı için huzursuzdu Kratos ve gitmesin diye sarılan kızının kollarını açarak (tabii ki bizim hızla daireye basmamız ve böylece yıllardır özlemini çektiği yavrusundan ayırmamız yüzünden) tekrar savaşın göbeğine dönmüştü. Kratos intikamı için sonsuz mutluluktan vazgeçmişti.

Herhangi bir oyunda, oynayanı duygulandırmak maharet ister. Ama oynanışı bu kadar şiddet içeren bir oyunda, oynanışla çelişen böylesine duygusal anları verebilmek büyük ustalara göredir sadece.

GERÇEK USTALIK KİMDE?

İlk oyunda işin sırrının ekip liderinde olduğunu sanmıştık. Bu yüzden David Jaffe'nin Sony'den ayrıldığını duyduğumuzda içimiz cız etti. Ama oyunun ekibini devralan Cody Barlog ikinci God of War'da çıtayı biraz daha yükseltmeyi başardı. Ve üçüncü oyunda da yeni bir isim var ekibin başında: Stig Asmussen. Artık anladık ki işin sırrı baştaki adamda değil, ekip çalışmasında. Ve God of War'u bir klasik haline getiren ekibin yüzde yetmişi hâlâ Sony'nin Santa Monica stüdyolarında çalışıyor.

Stig Asmussen (ilginç isminin yanı sıra) God of War ekibinin önemli bir parçası. İlk oyunda siz Atina sokaklarında milleti keserken, ufukta dağ boyutundaki Ares'in orduları sinek gibi ezdiği sahneleri hatırlıyor musunuz? Mesela bu sahne Asmussen'e ait. Bu da, God of War 3'te de "epik" sıfatını hak eden düzinelerce sahne olacağının işareti ki bunlardan bir kısmını bu yazı dahilinde okuyacaksınız. Umarım kalbiniz sağlamdır.



Dallanan bitiriş hareketleri sayesinde tepegözü indirebilir veya kısa süreliğine dev bir silah gibi kullanabilirsiniz.



DEĞİŞEN NE VAR?

İkinci oyunun sonunda Kratos'u Olimpos dağına tırmanan bir Titan'ın sırtında bırakmıştık. Üçüncü oyun tam bu noktada başlıyor işte. Kratos'un savaştığı dağ boyutundaki Titanların sırtında, Olimpos'un üstünüze yolladığı her türlü yaratıkla savaşıyorsunuz. Ama savaş alanı bu kez sabit değil. Böylece ilk kez sürekli eğilen, bükülen, değişen, kelimenin tam anlamıyla "huysuz" bir ortamda savaşmak zorundasınız. Bazı Titanlar daha ilk baştan sizi öldürmeye, sırtlarına konarsanız da devasa elleriyle sizi yakalamaya çalışacak. Aktif olarak hareket eden, sizinle "savaşan" bölümler diyebiliriz Titanlar için ki bu sadece GoW serisinde değil, oyun dünyasında da büyük bir yenilik olacak. PlayStation 3'ün gerçekten neler yapabileceğinin bir göstergesi.

Ve neler yapabiliyor PS3, bir görebilseniz… God of War 3'ün grafiklerine çok güzel demek, oyuna hakaret etmek olur. Kratos'un her bir kasının hareketini görmek, yüzündeki intikam ateşini okumak sizi de ateşleyecek. Önceki oyunlarda beş bin poligondan oluşan Kratos, PS3'te yirmi bin poligona fırlamış. Her bir dişi bile ayrı ayrı modellenmiş. Oyunun grafik yönetmeni Ken Feldman "*Kratos o kadar detaylı oldu ki, merak edip sadece modelini PlayStation 2'ye yüklemeye çalıştığımızda makine dondu kaldı*" diyor. Bu detay çılgınlığı sadece Kratos'a özgü değil, mesela oyunda kapışacağınız Poseidon'un yaratıklarından birinin derisinin altında okyanus suyu var ve bu "sıvı kaplı" yaratığın hareket etmesi bile bir grafik mucizesi sayılabilir başlı başına. Oyun sadece görünüşüyle bile aklınızı başınızdan alacak.

KRATOS'UN ELİNDEN ÖLECEĞİZ

Tuşlara doğru zamanlamayla basarak düşmanları korkunç şekillerde öldürmek, belki daha önce yapılmıştı. Ama bu acımasız bitirici hareketleri mükemmel bir oyun mekaniği haline getiren God of War oldu. Oyuna tokluk hissini veren bu ölüm animasyonları daha da nasıl geliştirilebilir diye düşünürken, Sony'nin Santa Monica ekibi bizi dumura uğratıyor. Kratos'un intikam peşinde dönüştüğü "şeyle" ve PlayStation 3'ün teknik özellikleri sayesinde, God of War 3 belki de biz eski kurtların bile zor kaldıracağı şiddette sahneler yaşatacak. Şöyle ki:

Kahramanımız, yaşlı bir adamla dövüşünün sonuna ulaşmıştır (Kratos'u bu kadar zorladığına göre bu yaşlı adam Olimpos'un sakinlerinden birisi olmalı). Bu noktada o çok bilindik "kırmızı daire" simgesi adamın kafasının üstünde çıkar ve… Bastığınız anda bakış açınız FPS kamerasıyla yaşlı adamın gözlerine geçer. Kratos gırtlağından yakaladığı "sizi" sağlı sollu yumruklarla dövmeye başlar. Her yumruktan sonra fırlayan kanın sıcaklığını, her bir yumruğun o tok sesini kendi bedeninizde, kendi kafanızın içinde hissedersiniz.

GoW3'ün yapımcılarının gösterdiği tek "finish him" sekansı, Kratos'la kendi kendimizi öldüresiye dövüşümüz oldu. Varın gerisinin nasıl olacağını siz hayal edin!



Helios'un sonu çok ama çok acıklı olacak... Size nurtopu gibi bir el feneri!

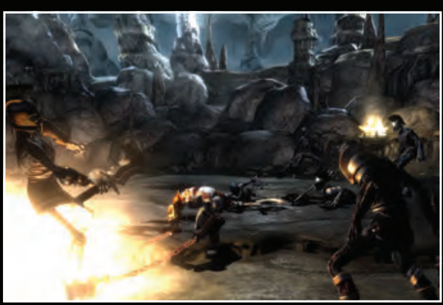
CESTUS'U SAVURDUĞUNUZDA UCUNDAKİ TOPUZLAR ÇARPTIĞI YERİ YARIP GEÇERKEN, DÖNEN ZİNCİRLERE TAKILAN DÜŞMANLAR DA SAVRULUP BİRBİRİNE ÇARPIYOR

BÜYÜKLÜK GÖRECELİDİR

Çoğu oyunda gıcık olduğum bir şey vardır: Önceki oyunları yok farz ederek, devam oyunlarının başında eski güçlerimizden, silahlarımızdan bizi arındırır tasarımcılar ve "*hadi bakalıım, hepsini baştan topla aslan*" diye dımdızlak oyuna salarlar. GoW 3 böyle değil. Kratos'un God of War 2'nin izlerini aynen taşımaya devam ettiğini görebilirsiniz. Golden Fleece omzunda, Zeus'un ihanetinin izi de karnında… GoW 3'te, daha önceki oyunlarda elde ettiğiniz güçlerin çoğunu taşıyor olacaksınız. Hepsini değil ama, çoğunu. Ve bunların üstüne eklenecek yeni güçleriniz var. Yani oyunun başında, her *Legend of Zelda*'da olduğu gibi "sil baştan" güçlenmeyecek, zaten korkunç bir ölüm makinesi olan Kratos… Bambaşka bir hale bürünecek.

Önceki oyunlarda Blades of Chaos haricindeki silahları kullanmaktan, onları upgrade etmek için biriktirdiğiniz orbları harcamaktan kaçındıysanız haberiniz olsun: Yapımcılar tam da bu sorunu çözmeye yönelik çalışıyorlar. Artık nasıl bir oyuncu olursanız olun yeni silahlarınızı kullanmak ve upgrade etmek isteyeceksiniz. Eski oyunlardaki silahlar birkaç dakika denendikten sonra envanterde tozlanmaya bırakılırken, GoW 3'teki silahlar yepyeni dövüş teknikleri açacağından ciddi ciddi Blades of Chaos'un yerine tercih edilebilir olacaklar. Mesela Kratos'un eldiven gibi taktığı aslan başlı kocaman tokmaklar, yani Cestus yere vurarak şok dalgaları yaratırken, bir yandan da zayıf duvarları yıkmaya ve ağızlarından çıkan zincirin ucundaki topuz başlarıyla size yaklaşma gafletinde bulunan düşmanlara kan kusturacak. Ama daha önemlisi, gerçekten çok kalabalık gelen düşmanlarınızı sizden uzakta tutacak. Cestus'u savurduğunuzda ucundaki topuzlar çarptığı yeri yarıp geçerken, dönen zincirlere takılan düşmanlar da savrulup birbirine çarpıyor çünkü.

Kratos'un şimdiye kadar yakınına giren düşmanlarla pek bir derdi yoktu. Ancak bu kez >>





KRATOS HAKKINDA BİLMEDİKLERİNİZ - 1

- Kratos, Yunancada iktidar, ülke, memleket, kuvvet, kudret, nüfuz anlamına gelir. Bir diğer anlamı ve oyunumuza en çok uyanıysa "gücün şiddetli kullanımı"dır. Yüksek ahlâk örneği anlamına gelen " os" kelimesiyle birlikte anılır genellikle.
- Kratos, esas Yunan mitolojisinde Zeus'un değil, Pallas ve Styx'in oğludur.
- İngilizce sert anlamına gelen "hard" kelimesinin kökeni Yunanca "Kratos"dur.



Kratos'un savaştığı Centaur kralı büyük mü dersiniz? O zaman arkadan yaklaşan Titan'a ne diyeceksiniz acaba.

6-7 TANE KALKAN TAŞIYAN DÜŞMANI SAVURARAK BİRBİRİNİN YAKININA MI GETİRDİNİZ? BÜYÜK HATA! BU DÜŞMAN GRUBU HEMEN KALKANLARINI BİRLEŞTİREREK "YÜRÜYEN DUVAR" FORMASYONUNA GEÇECEK VE ÜSTÜNÜZE GELMEYE BAŞLAYACAK!

>> durum çok farklı. Olimpos'un tüm Tanrıcıkları, Kratos'un sonunu getirmek için ellerindeki tüm yaratıkları üstüne salıyorlar. Tam bir ordu geliyor üstüne ve bu kalabalık güruhu iterek, tekmeleyerek, birbirinin üstüne fırlatarak kendisinden uzakta tutması gerekiyor Kratos'un. Kratos koşarken pençeleriyle ona tutunmaya, onu durdurmaya çalışıyor yaratıklar ve birkaç tanesi tutmayı başardı mı, daha fazlası çullanıyor üstüne. En sonunda yere yıkıp sinek sürüsü gibi tepesine üşüşüyorlar. Bu noktada, elinizdeki oyun kolunu deli gibi sağa sola sallayarak bir Cüneyt 'dağılın ulayn!' Arkın çıkışı yapabiliyorsunuz. Neyse, uzun lafın kısası, karşınızdakiler artık çok daha kalabalık ve çok ısrarcı. Stig Asmussen "God of War 2'de PS2'yi dondurmadan aynı anda savaşabileceğiniz düşman sayısı 12 ila 15 civarındaydı. GoW 3'te bu rakam 50'nin üstünde olacak" diyor durumun ciddiyetini anlatmak için.

OLİMPOS'TA HERKES ÇOK KAFA

Zannetmeyin ki Kratos'un bütün işi tepesine aynı anda atlayan 50 beyinsizi, sadece bir kuru kalabalığı kesmek olacak. Hayır dostlarım, daha önceki oyunlarda görevi kıyma olmak olan gariban askerlerin bile birer yapay zekâsı var bu sefer. Ellerindeki silah ve ekipmanlara, sizin konumunuza ve durumunuza göre farklı şekillerde taktikler geliştirecekler. Mesela dövüşün karmaşası sırasında 6-7 tane kalkan taşıyan düşmanı savurarak birbirinin yakınına mı getirdiniz? Büyük hata! Bu düşman grubu hemen kalkanlarını birleştirerek "yürüyen duvar" formasyonuna geçecek ve üstünüze gelmeye başlayacak!



Nasıl ama? Ağzınızın suyu için peçete ister miydiniz?

Gelişmiş bireysel yapay zekâya ek olarak bazı düşmanlar komutanlık yetenekleriyle de başınıza bela olacak. Normalde Kratos'u hiç zorlamayan Hades'ten gelen ölü askerler, savaş alanına ansızın bir Centaur'un girmesiyle koordineli bir şekilde saldırmaya başlayacak. Önünüze geleni kesip biçerken, birden aynı anda saldıran bir güruh ve arkalarında Blades of Chaos'un menzilinin dışında onları komuta eden bir Centaur'la karşı karşıya kalacaksınız.

Ve tam o sırada, bir Cyclops girecek savaş alanına. Kratos pis pis sırıtmaya başlayacak.

"*Düşmanları kat kat zekileşir ve güçlenirken, Kratos'a da onlarla mücadele etmesine yarayacak bir kudret vermemiz gerekiyordu*" diyor Stig Asmussen. "*Biz de ilk oyundan beri başımıza bela olan bazı devleri onun kullanabileceği silahlar haline getirmeyi düşündük.*" İyi ki de öyle yapmışsınız Stig. Cyclops'la her zaman olduğu gibi tomruğundan ve ayaklarının altında ezilmekten kaçarak savaşıyorsunuz. Ancak ölüm anı gelip de başının üstünde o tanıdık "kırmızı daire" çıktığında sizi bir sürpriz bekliyor. Kratos her daim yaptığı gibi Cyclops'un tek gözünü tutup oymak yerine sırtına çıkıyor, Blades of Chaos'u omzuna geçiriveriyor ve düşmanını öldürmek-



Icarus kanatları uçmaktan çok süzülmeye/yavaşça düşmeye yarıyor oyunda.

tense, acıyla yönetilen isteksiz bir bineğe çeviriyor! Siz saldırı tuşuna basınca, Kratos bıçağı daha derine saplıyor, Tepegöz de acıyla sizin belirlediğiniz yere doğru yönelerek elindeki koca sopayı sallamaya başlıyor. Etrafınızı saran düzinelerce düşman arasından kendinize bir gedik açıyorsunuz böylece. God of War 3'e eklenen bu yeni özellik sadece dövüşlerde işe yaramıyor. Bu dev yaratıklar bazı noktalarda ilerlemenizi sağlarken, bazı noktalarda da bulmacaları çözmek üzere imdadınıza yetişecek, onlar olmadan bir yere kıpırdayamayacaksınız.

Ayrıca bu kadar fazla sayıda düşmanla boğuşurken, hepsinin Blades of Chaos'un menziline girmesini beklerseniz oradan sağ kurtulamazsınız. Bu yüzden size çok sayıda uzun menzilli silah da verilecek. Mesela Firebow, büyü gücünüzden yemeden kendi kendine şarj olan bir silah ve düzgün kullanırsanız düzinelerce düşmanı yanınıza gelmelerine fırsat vermeden indirmeye yarıyor. Çünkü Firebow'un oklarıyla vurulan bir düşman tutuşuyor ve üstündeki alevleri söndürmek için sağa sola savrulurken, çarptığı diğer yaratıkları da tutuşturuyor. Tıpkı *GTA*'da dört yol ağzında birikmiş arabaları tek bir el bombası atarak domino taşlarına çevirebilmek gibi, bir de bakmışsınız ki karşınızdaki düşmanların yarısı alev almış, samba yapıyor.

Peki ya "boss" dövüşleri? God of War 1'den bu yana hem Kratos'un hem düşmanlarının güçleri artıyor. Mekânlar büyüyor, kapışmaların boyutu büyüyor. Ama PS3'ün gücünü de arkasına almış olsa, bu yeni oyun God of War 2'nin üstüne çıkamaz, mümkün değil, ancak daha güzel grafikler yapılabilir. Öyle değil mi?

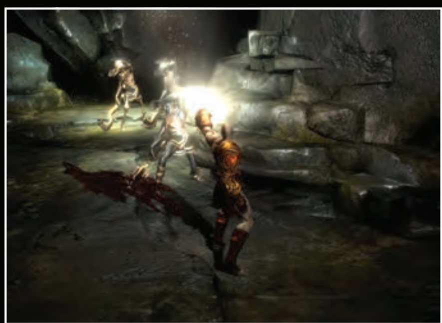
AHAHAHAH! Gelin size God of War 3'ten bir boss dövüşü anlatayım:

Devasa, mermer sütunlarla çevrili bir arenanın ortasındadır Kratos, karşısındaki rakibi de Zeus. Yani ortam tıpkı ikinci oyunun sonundaki gibidir. Zorlu bir dövüş başlar ve Zeus'un saldırılarını çözene kadar Kratos biraz marizlenir. Sonra yavaş yavaş Zeus'un gücünü azaltmaya başlar… Ama siz tam "dövüşü çözdüm, yedim seni Zeus!" diyecekken beklenmedik bir başka dövüşçü girer arenaya: Gaia! Gaia "biraz büyük" bir Titan olduğundan (ne kadar büyük olduğunu merak ediyorsanız, God of War 2'nin başındaki Colossus'u hatırlayın, Gaia onun tam beş katı büyüklüğünde) "arenaya girmek" tanımını şöyle genişletmeliyiz: Üzerinde dövüştüğünüz devasa arenayı iki eliyle söküp dağın tepesinden alıyor Gaia. O arenayı evirip çevirirken, zeminin açısı değişmeye başlıyor ve en sonunda Kratos duvara sapladığı bıçaklarıyla tutunmaya çalışırken, Zeus etrafında uçarak saldırıyor. Kratos'un işi bitti derken, bu sefer Gaia gerilip arenaya kafa atmaya başlıyor!

Bilmem boss dövüşlerinin daha ne kadar abartılabileceği hakkında bir fikir verebildim mi sizlere?

Muhtemelen God of War 3'ün sonunda Kratos ölecek. Muhtemelen Kratos'un hikâyesi bitecek. Muhtemelen oyunun başında kendisiyle birlikte Olimpos'a tırmanan Titanlarla ölümüne bir savaşa girecek Kratos. Ve böylece Ares'le başlayan en güçlü olma mücadelesinin kurbanı olan ailesinin intikamını, Zeus dâhil Olimpos'un antik Tanrılarını ve Olimpos'un antik Tanrılarının düşmanlarını toptan yok ederek almış olacak. Ve kendisi de ölecek. Bence böyle olmalı, anlatmaya değer her hikâyede olduğu gibi, Kratos'un hikâyesi de mutlu bitmeli. Biliyoruz ki Kratos bu dünyada bizim ellerimizin ucunda sürüklenirken değil, sadece Elysium'daki karısı ve kızı kollarındayken mutluluğu bulabilir.

Ama önce, bitirmesi gereken son bir savaşı var. Hem de en büyüğünden.



KRATOS HAKKINDA BİLMEDİKLERİNİZ - 2

Antik Yunan Mitolojisinde Kratos, Pallas ve Styx'in oğludur ve bedensel güç kavramının kişileştirilmiş halidir. Aslen kaba kuvvet anlamına gelen Kratos, mitolojide Nike (zafer), Bia (güç) ve Zelus'un (azim) kardeşi olarak bilinir. Tüm bu kavramların vücut bulmuş hali olarak bu karakterler Zeus'un yoldaşları olarak bilinirler.

Kratos, sadece Zeus'tan emir alır ve bunları eksiksiz bir şekilde yerine getirir. Ona göre var olan tek adalet, Zeus'un adaletidir. Öykülerdeki kimi bölümlerde Kratos'un, birilerinin Zeus'un düşmanlarından nasıl nefret edemediğini anlamadığını görürüz. Ona göre tek düşünce biçimi Zeus'a ait olandır ve büyük tanrıya düşman olan herkesin, tüm yaradılışın düşmanı olması gerekir.

Kratos, Zeus'a karşı tam bir köle kimliğindedir. Zeus'un düşüncelerini tamamen kendi düşüncesi olarak benimser ve tüm varlığını bu düşünceler üzerine şekillendirir. Demirci ve işçi olan tanrı Hephaestos ve bir Titan olan Okeanos'un aksine Kratos arkadaşlık ya da dostluk nedir bilmez. Zeus'un içine koyduğu değerler dışında başka değer taşımaz.

İlginçtir ki başka bir anlatıda Kratos çok başka bir şekilde çıkar karşımıza. Bu kez Hephaestos'un emri ile Prometheus'u dağa bağlayan Kratos'tan başkası değildir.





Her yaratığın bir fizik modeli de var artık. Böylece onları tutup birbirine çarpmak, duvarlara gömmek mümkün.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SÜPER FIRSAT!


KASIM 2007


ARALIK 2007


OCAK 2008

TÜKENDİ


ŞUBAT 2008


MART 2008


NİSAN 2008



MAYIS 2008

TÜKENDİ

GRAND THEFT AUTO 4
> İNCELEME: Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 C... of Two ... anlatmak, En iyi ...MMO, Aliens Colonial Marines
> TAM ÇÖZÜM: Assassin's Creed suikast rehberi > DONANIM: Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> DVD'DE: Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008

PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> İNCELEME: Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> DOSYA: Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> TAM ÇÖZÜM: GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> DONANIM: Üç çekirdekli işlemciler
> DVD'DE: Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008

TÜKENDİ

DIABLO 3
> İNCELEME: Metal Gear Solid 4, Mass Effect, ... ays Raporu, ...
> TAM ÇÖZÜM: Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> DONANIM: ATI 4800 Ekran Kartı
> MGS4 ve Prince of Persia Posteri



AĞUSTOS 2008

CRYSIS WARHEAD
> İNCELEME: Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> DOSYA: Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> TAM ÇÖZÜM: MGS 4, Dracula Origin
> DONANIM: OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> DVD'DE: E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008

SOUL CALIBUR 4
> İNCELEME: Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > DOSYA: Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> OYUNBOZAN ÖZEL: 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> DONANIM: Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > DVD'DE: Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008

SPORE
> İNCELEME: Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> ÖN İNCELEME: Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> DOSYA: PlayStation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> DVD'DE: Red Alert (Full Oyun)



KASIM 2008

FAR CRY 2
> TAM SÜRÜM OYUN: Splinter Cell Pandora Tomorrow
> İNCELEME: Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> DOSYA: Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> DONANIM: Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008

WoW: WRATH OF THE LICH KING
> İNCELEME: Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> DOSYA: Devasa Online Oyunlarda Hack
> TAM ÇÖZÜM: Fallout 3
> DONANIM: Intel Core i7



OCAK 2009

EMPIRE: TOTAL WAR
> İNCELEME: Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> DOSYA: Krizde Oyuncu Olmak
> REHBER: GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi



ŞUBAT 2009

STREET FIGHTER IV
> TAM SÜRÜM OYUN: Psychonauts
> İNCELEME: Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009
> DOSYA: 2008'in En İyileri
> DONANIM: 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi



MART 2009

RESIDENT EVIL 5
> İNCELEME: Dawn of War 2, Empire Total War, FEAR 2, Burnout Paradise, GTA 4 Lost and Damned, Loco Roco 2, Fallout 3 Anchorage, Little Big Planet: MGS Pack, Naruto Broken Bond
> DOSYA: Gizli Dosyalar, Electronic Gaming Monthly, Online oyunlar rehberi
> DONANIM: 21 Ekran kartı testte

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

SABİT TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Ceville	1600 x 1200	65
Cryostasis	1600 x 1200 (8X AF, 8X AA)	33
Drakensang	1600 x 1050 (4X AA)	51
Men of War	1600 x 1200 (8X AF, 8X AA)	74
Red Alert Uprising	1600 x 1200 (4X AA)	30
Shellshock 2	1600 x 1200 (4X AA)	43
Silent Hill Homecoming	1600 x 1050	30
Stormrise	1600 x 1200 (4X AA)	12
Tom Clancy's Endwar	1600 x 1200 (AA)	30
Tom Clancy's HAWX	1680 x 1200 (8X AA)	60
W&G: Fright of the Bumble Bee	1600 x 1200	111
Watchmen The End is Nigh	1600 x 1200 (AA)	49
World in Conflict Soviet Assault	1600 x 1200 (4X AF, 4X AA)	55
X-Blades	1600 x 1200 (8X AF, 8X AA)	127



KERPETENLE AZI DİŞ SÖKTÜRMEK GİBİ. HARBİ STRATEJİ!

bu ayın gezilesi oyunları



Tom Clancy's H.A.W.X

YAHU BEN OLMUŞUM UÇAK... - OLGAY ERTEZ

Tom Clancy, 1984 yılından beri yazdığı romanlarla, 1996 yılından beri de altına imza attığı oyunlarla kendinden hep söz ettirdi. Ve hatta siz bu satırları okurken, Tom Amca'nın ismini taşıyan bir oyununun daha raflarda yerini aldığını, kendisinin de 62. yaş gününü kutladığını unutmayalım. Zaman böylesine çabuk geçerken, Tom Clancy gibi üretken bir üstada saygı duruşunda bulunmamak olmazdı sanırım.

TOM AMCANIN ŞİRKETİ

Tom Clancy'yi *Rainbow Six* ile tanıyıp sevmiştim. Bu sevgi *Splinter Cell* serisiyle iyice güçlendi. *Ghost Recon* serisine ise bir türlü alışamadım nedense. Sonra o güne kadar Red Storm'da olan isim hakları, firmanın kendisiyle birlikte Ubisoft'a devroldu ve benim için Tom Clancy efsanesi bitiverdi. Clancy kitaplarının sıkı bir takipçisi olmadım hiçbir zaman ama *The Hunt for Red October* kitabından aldığım tadı hiçbir oyununda bulamadığım bir gerçek. Ama son birkaç yıldır, tarih olarak günümüze çok yakın kurgularda geçen o ilk oyunlarını mumla aradığımı da dile getirmenin sanırım bir sakıncası yok. Bir de üstüne Tom Clancy adıyla birbirinin peşi sıra bir strateji, bir de uçak simülasyonunun piyasaya sürülmesi... Bunca yıldan sonra Tom Amca farklı türlere de mi yelken açıyor? İleride Tom Clancy adının altında RYO ya da araba yarışları da mı göreceğiz? Kim bilir, belki bu da Tom Clancy romanlarındaki gibi bir komplonun parçasıdır...

Diğer yandan Tom Clancy kurguları her zaman strateji türüne uyarlanabilir şeyler oldu. Hatta uzun zamandır saf, su katılmamış bir strateji çıkarmamış olması bile hataydı. Ama uçak simülasyonu? Hem de Tom Clancy? Durun bir dakika...

Tom Clancy's HAWX'ın ismini aklınızdan çıkarıp şöyle bir göz attığınızda uyandırdığı ilk izlenim PlayStation'daki *Ace Combat* serisinin PC'ye uyarlanmış bir versiyonu oluyor, Tom Clancy'nin elinden çıkmış bir oyundan ziyade. Ve tıpkı *Ace Combat* gibi HAWX da kelli felli, ağır bir uçak simülasyonu olmaya çalışmayan oyunlardan. En fazla beş tuşla oynuyor, üzerinde yüz tane füze taşıyabilen uçaklar kullanıyor ve haliyle bir aksiyon-arcade deneyimi yaşadığınızı hissediyorsunuz. Böyle olunca beklentiler de standart bir savaş uçağı simülasyonunda olduğundan farklılaşıyor. Temposu yüksek, su katılmamış bir aksiyon olsun istiyorsunuz. Kontrolleri kolay, bölüm tasarımları ve yapay zekâ zorlayıcı olsun umuyorsunuz. Oyunun atmosferine kaptırıp gitmek, sürüklenmek de olmazsa olmazlardan biri tabii. Bu durumda HAWX'ın iddialı yeniliklerinden önce, bir oyuncunun temel beklentilerini karşılayıp karşılamadığına bir göz atalım biz.

BEKLENTİLER

HAWX, görsel açıdan aksiyon dozu yüksek bir uçak oyunundan ne bekliyorsak, tam karşılığını verdi. Birazdan ağır eleştirilere maruz kalacağı için hakkını verdiği bu noktayı biraz açmak istiyorum. Bir uçak oyununda ön planda olan materyal uçağın kendisi olduğu için en fazla görsel özenin buraya gösterilmesi gerekir. Sonuçta savaş uçağıyla teneke kutu arasında kalın bir fark var. HAWX'da 50 farklı uçak kullanabiliyorsunuz ve sayıları bunca çok olmasına rağmen her birine gösterilen özen karşısında şaşırıp kalıyorsunuz. Hele ki piyasada aynı uçakla oyuna başlayıp yine aynı uçakla oyunu bitirdikten sonra eve dönerken bakkala da aynı uçakla uğradığımız bir sürü oyun varken.

İkinci önemli görsel unsur da çevre ve ışıklandırmalar. Savaş uçağı simülasyonları temposu yüksek oyunlar olduğundan sistemi fazla kasmaması gerekir. Aksi takdirde sistem gereğinden fazla zorlanır ve uçuşlar işkenceye dönüşür. Bu noktada dengenin iyi kurulması lazım ki HAWX bunu da başarıyor. Pırıl pırıl çevre görüntüleri, detaylı uçak ve mekân modellemeleri, bir de üstüne akıcı oynanış… Oyunun geçtiği yerler uydulardan yararlanılarak modellenmiş ve dikkat bile etmeyeceğimiz birçok detaya yer verilmiş. HAWX oynarken gözümü rahatsız eden tek şey Picture in Picture sistemindeki birim görüntülerinin kalitesizliğiydi. Bu zamanda kutu kutu düşman birimleri pek de hoş durmuyor. Sistemi zorlamamak adına böyle bir şey yaptılarsa da bunun yerine toptan PiP sitemini oyundan çıkarsalar sanki daha iyi olurmuş. En azından daha gerçekçi bir atmosfer de katabilirdi PiP'in olmayışı.

DÜNYANIN EN TİPSİZ GENERALİ

Atmosfere katkıda bulunabilecek en ufak bir fikre bile Ubisoft'un ihtiyacı varmış aslında. Oyunun açık ara en başarısız yönü atmosferi. Belki de sırf bu yüzden oyun tüm yeniliklerine rağmen kendini bir türlü sevdiremiyor. Bölüm tasarımlarından kısa bir süre sonra dur-kalk noktalarını çözebiliyorsunuz. Tempo sabitlendikten sonra oyun kendini oynatmamaya başlıyor. Hikâyenin ve onun sunum şeklinin atmosfere zerre katkı sağladığını söyleyemem. Uçak, araba yarışı, dövüş oyunu gibi türlerde hikâyeye ihtiyaç duymuyor olabiliriz ama bu örnekte halimiz biraz daha acıklı. İlk kez, Tom Clancy isminin geçtiği bir



Kule! İniş izni istiyorum! Kızkulesi! Acil diyorum ya...

1- Halen uçakları neden boyarlar diye soruyor musunuz? Ya da siz de mi bir uçak görmüyorsunuz?

2- Hayatımda gördüğüm en tipsiz general olduğunun farkında mıdır acaba?







Milli gururumuz da olsa F-16C alabilmek için 30 seviye kasacağımı sanmıyorum.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Sesli komut sistemi
+ Detaylı coğrafik modellemeler
+ Kullanılabilir 50 uçak
- Atmosfer zayıf
- Sürükleyicilik neredeyse yok
- Ne çektiysem kamera açılarından çektim
- Böyle bir oyun için fazla durağan

oyunda sıradaki bölümün içeriğini merak etmeden oynuyoruz. Açıkçası duygusal zekâya hitap etmeyen bir oyun HAWX. Katıksız simülasyon olsa bu konuyu bu kadar dert etmezdim ama Clancy'li bir aksiyonda iş değişiyor. 2011-2020 yılları arasında anlamsız bir ABD-PMC (Private Military Company) zıtlaşması içindeki, çöp olmaya aday bir pilotun gereksiz hikâyesini ne kadar allayıp pullasanız da kimseyi atmosfere sokamayacağınız açık. O yüzden atmosfere katkı kulvarından hikâyeyi siliyoruz.

Peki ana ve ara videolar? Ana videolar klişe. Ateş altında ilerlemeye çalışan özel tim birimlerine doğru, karizmasından hiç taviz vermeden ama salına salına yardıma giden çöp olası pilotların görüntüleri... Zerre gaza getirmez, getirmemeli. Ara videolar? Oyun içi görüntülerden oluşan uçuş sahneleri ama onlar da monoton. Şov kısmı hep es geçilmiş, adrenalin kısmı hep es geçilmiş. Oyun içi etkileşim videoları ve brifingler? Rezalet! Senkronu kaymış, dünyanın en tipsiz generallerinden tek kelime daha duymak istemiyorum. Ve tüm bu ruhsuz medyaları izledikten sonra insanın aklında Ubisoft'un coşturucu videolar konusunda Blizzard'dan, ara videolar ve brifing videoları konusunda da EA'den ders alması gerektiği geliyor. Hani Ubisoft, özellikle de Tom Clancy oyunları bu şekilde devam ederse, açık söylüyorum atmosfer ve sürükleyicilik konusunda ne köy, ne kasaba...

YİNE DE

Bu kadar olumsuz eleştiriden sonra sıra geldi oyunun yeniliklerinden ve öne çıkan güzel yönlerinden bahsetmeye. *End War*'da kullanılan sesli komut sistemini bu oyunda da gördük. Demek ki Ubisoft bu sesli komut sistemini kullanmaya devam edecek, geliştirecek ve belki tüm oyunlarda standart hale getirecek. Bu sistemi kullanarak yapay zekâya sesli komutlar verebilmenin oyun içi etkileşimi ve eğlence faktörünü artırdığını söylememe gerek yok sanırım. Diğer yandan yapay zekâya dert anlatmak yerine internet üzerinden gerçek oyuncularla birlikte co-op oynayarak bölümleri geçmek de mümkün tabii. Oyundaki 50 uçaklık envanterden bahsetmiştik sanırım, bu uçakların ve onlarda kullanabileceğimiz farklı mühimmatların rütbe atladıkça açıldığını, yani oyunda dinamik bir rütbe sisteminin olduğunu söyleyebiliriz. *CoD4*'ün çok oyunculu modundaki rütbe sisteminde olduğu gibi burada da belli sayıda ve şekilde düşmanı imha ettiğimizde rütbemiz yükseliyor ve yükseldikçe de yeni teçhizatları kullanabilir hale geliyoruz.

Oynanışı kolaylaştıran dinamik hedef alma ve hedeften kurtulma sistemini de unutmamak lazım. Başınız sıkıştığında yapmanız gereken en doğru hamleleri sanal hava koridorları açarak ekranınızda gösteriyor oyun. Basit ama çok kullanışlı bir fikir. Buna benzer bir de limit kaldırıcı sistemimiz var. Hız sınırlayıcısını devreden çıkartarak ani duruşlar, keskin dönüşler, düşüş manevraları yapabiliyoruz. Ancak bu moddaki kamera açısının kimin fikri olduğunu da merak etmiyor değilim. Oyunun replay modunda zaten kamera açısı kıtlığı var. Bir de oyun içinde hız sınırlayıcısı kapalıyken ekranda ufacık kalmak, bulutların arasında uçağı aramak? Haliyle bu modu, bu kamera açısında kullanmak mümkün değil. Normal modda kullanabildiğim tüm kamera açılarına izin vermeyişi de daha bir güzel tabii. İnsan kokpitteyken, güvenlik sistemini devreden çıkartıp elle kontrole geçince uçaktan mı fırlıyor? Yoksa o haldeyken oyuncular kokpitten bir şeyler göremez endişesi mi buna sebep? Ama yapımcıların bilmediği, bu halde de oyuncuların pek bir şey göremediği...

Tom Clancy'nin siyasal kurgudan bilim-kurguya geçtiğini gördük, fantastik kurguya geçmesi de an meselesi bence. Neyse efendim, Tom Clancy adı altında bir de simülasyon oynamış olduk böylece. Dört dörtlük olmamış tabii ki ama bu asla olamayacağı anlamına da gelmiyor. Üstelik bu kadar laftan sonra ironik gelecek ama PC'ler söz konusu olduğunda HAWX, türünün en iyi örneği. Konsolda işler farklı tabii...

TOM CLANCY'Yİ TANIMAK YA DA DÖRT ADIMDA TANGO ALFA BRAVO!

Tom Clancy roman yazmaya başlamadan önce mesleği neydi?
a) Maliye müfettişi
b) CIA ajanı
c) Sigortacı
d) Piyanist şantör

Tom Clancy'nin kayınçosunun adı nedir? (Hayda! Ne biçim soru şimdi bu?)
a) Sam Fisher
b) Jack Bauer
c) Polat Alemdar
d) Colin Powell

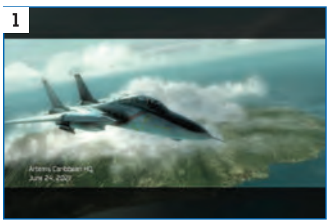
Tom Clancy adıyla satışa sunulan ilk oyun aşağıdakilerden hangisidir?
a) Tom Clancy's Politika
b) Tom Clancy's Rainbow Six
c) Tom Clancy's Lula 3D
d) Tom Clancy's The Sum of All Weirds

Aşağıdakilerden hangisi Red Storm Entertainment adlı şirketin kurucu ya da yöneticilerinden biri değildir?
a) Steve Reid
b) Tom Clancy
c) Melih Gökçek
d) Doug Littlejohns



1- Sene 2021, Rıfat abimle atlamış uçağa, gidiyoruz Karayipler'e...

2- Şu anda Rio toplu konut projesi üstünden uçuyoruz, iki sene sonra da metrobüs bağlanacakmış. Haydi hayırlısı...





> **Tür:** Simülasyon-Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (79TL) > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ işlemci, 1 (XP) / 2 (Vista) GB RAM, 128 MB Shader Model 2.0 destekli ekran kartı, 9 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 6320 / Athlon X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, 256 MB Shader Model 3.0 destekli, 9GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** hawxgame.us.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

"Ben ne yapıyorum?" diyene kadar her şey güzel. Sonra birden uçak maketleriyle uğraşmanın daha eğlenceli olduğunu keşfediyorsunuz.

7.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3 UPRISING

YURİ... YURİKO... YA DA YÜRÜ YA RED ALERT...

-OLGAY ERTEZ

İnsanlar büyüdükçe nedense "ah keşke çocuk olsam" diye hayıflanmaya başlıyor. Tabii ki bu insancıkların bulundukları yaştan muzdarip olma durumları vardır, hayata karşı kaygıları vardır, vardır da vardır kuşkusuz ama çocukken de hayat o kadar da kolay değildi ki be güzelim. Bir kere canının her istediğini her zaman yapamazsın, edemezsin, yiyemezsin. Yapma, etme kuralları, erken yat, erken kalk telkinleri... Bizim zamanımızda çocuklar bu kadar insan yerine de konmuyordu. Hakkı yoktu, kendilerine özel kanalları hiç yoktu. Bir çizgi film izlemek için hafta sonunu zehir edip, saat 7'de kalktığım günleri hiç unutmadım -ki o zamanlar sabahçı dediğimiz öğrenci türüne mensuptuk. Sanırım hafta içi servis aracı beni almaya 06:30 gibi gelmiş oluyordu. Tek kanallı günler, ilkokul, sık sık üşütüp hasta olmak, ılık süt, kurabiye, güneş bile batmadan yatıp uyumak, sabah ezanından önce kalkmak... Hani şimdi buna mı öykünüyorsunuz demek geliyor içimden. O zaman da hemen kıvırmaya başlıyorlar "Ya efendim şimdikiler çok şanslı, biz değil..." diye. Tabii tabii, eminim öyledir.

Biraz dikkat etseler asıl şimdi çocuk olmanın bir anlamı kalmadığını görürler ama neyse. Çizgi filmler çöp, oyuncaklar uyduruk... Bu mudur yeniçağın çocukluk rüyası? Ama hani Transformers geri gelse (ama Beast Wars değil, ilk göz ağrım Generation 1, şu 84 yapımı olan. Onunda sadece ilk iki sezonu, hadi bir de sizin güzel hatrınız için Transformers The Movie, 86 yapımı olan). Arada sırada figür ve maket almak için oyuncakçılara uğruyorum. Oralarda Transformers'ın son halini gördükçe içim parçalanıyor. Klasik serinin suyu mu çıktı Allah aşkına, nedir bu "animated" merakı? Star Wars da başladı bu "animated seri" adıyla kendini kepaze etmeye. İlle de para kazanmak, gündemde kalmak istiyorlarsa baştan yapılsın ya da değişik seriler olsun da dengeli işler çıksın ortaya. Star Wars The Clone Wars I ve II (2003 yapımı olan çizgi film) muhteşemdi mesela. Neyse arkadaşlar SW: TOR çıktıktan sonra içimizdeki Star Wars açlığı biter de bu Transformers ve Voltran hasreti ne zaman biter işte onu kestiremiyorum. Adam gibi oyunları da çıkmadı ki. Bıktım iki robot göreceğim diye Red Alert 3'de Empire of The Rising Sun'ı seçip durmaktan. Ne yapayım, birimleri bana Transformers'ı hatırlatıyor. Sahi yeni eklenti paketi de çıkmıştı Red Alert 3'ün şu sıralar...

PAKETİN İÇİNDEKİLER

Şimdi izin verirseniz dünyanın en kısa oyun incelemesini yazarak huzurlarınızda bir Guinness rekoruna imza atmak istiyorum. Şöyle ki... Red Alert 3: Uprising eklenti paketi Red Alert 3 gerektirmeden, tek başına çalışabilen bir oyun olup sadece 13 bölümden oluşmaktadır. Ayrıca oyuna yeni 11 birim eklemektedir. Dünyanın çeşitli yerlerinde, farklı rakiplere karşı toplam 50 görevlik Commander's Challenge modu da eklenmiştir. Hayırlı, uğurlu olsun. Ama bunun haricinde çıkarılanlar da olmuştur tabii. Başında da dediğim gibi bu Red Alert 3 gerektirmeden oynanabilen bir oyun. Bu yüzden orijinal Red Alert 3'ün orijinal senaryosu çıkarılmış. Ayrıca bölümleri internet üzerinden diğer oyuncularla ya da yapay zekânın

1- Yuriko'nun senaryosunun büyük bir kısmı teknoloji laboratuvarlarında geçiyor.

2- Grinder ancak birden fazla olduğunda işe yarar.

1

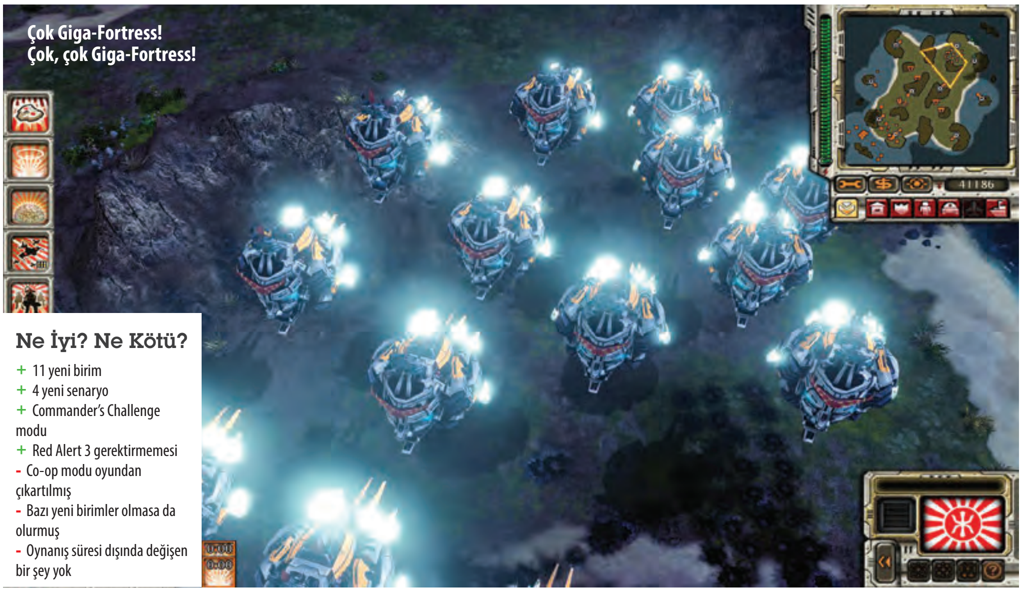

2


1- Bizim zamanımızda kardan adam yapmak için kar yağmasını beklerdik. Şimdi makinesi var. Tıp çok ilerledi azizim...

2- Yayla lezzet durakları değil, Commander's Challange ekranı.







Çok Giga-Fortress!
Çok, çok Giga-Fortress!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ 11 yeni birim
+ 4 yeni senaryo
+ Commander's Challenge modu
+ Red Alert 3 gerektirmemesi
- Co-op modu oyundan çıkartılmış
- Bazı yeni birimler olmasa da olurmuş
- Oynanış süresi dışında değişen bir şey yok

BANA SORARSANIZ OYUNUN EN İLGİNÇ YÖNÜ BAŞLI BAŞINA RISING SUN BİRİMİ YURİKO'YA ADANAN BİR SENARYONUN OLMASI

atadığı generalle birlikte co-op oynayabilme özelliği tamamen kaldırılmış. Oyunun yapısı eski tüfek GZS haline dönmüş diyebiliriz. Evet, hepsi bu kadar, gidebilirsiniz. Eee, rekorlar kitabına girebildim mi? Sanırım giremedim ama olsun, biz oyundan bahsetmeye devam edelim.

YURİKO'NUN ÖYKÜSÜ

Bana sorarsanız oyunun en ilginç yönü başlı başına Rising Sun birimi Yuriko'ya adanan bir senaryonun olması. Böylesi bir kıyak emektar Tanya'ya bile geçilmemişti, hatırlatırım. Yuriko'nun senaryosunda bizi bekleyen üç bölüm var. Ne kadar bir strateji oyunu olsa da tüm bölümlerde sadece Yuriko'yu kontrol edebildiğimiz için farklı tatlar bırakıyor oyunda. Bölümlerden ikisinin Yuriko'nun yaratıldığı laboratuvarın içinde geçtiğini de ekleyelim. İç mekânda geçen Red Alert görevini sanırım ilk Red Alert'den beri oynamamıştık. Bu arada Yuriko'nun senaryosu sadece üç bölüm diye sakın burun kıvırmayın, diğer senaryolar da üçer bölümlük çünkü (sadece Sovyet senaryosu dört bölüm). Yuriko'nun hikâyesi için kısaca deneysel ve çok da başarılı bir fikir diyebiliriz.

COMMANDER'S CHALLENGE MODU NE OLA Kİ?

Commander's Challenge modu, Futuretech adlı şirketin bize dünya üzerinde bulduğu 50 savaş alanından oluşan bir seri. Bölümlerdeki amaç olabildiğince çok puan toplamak ve diğer görevlerde kullanabilmek için yeni birimlere ulaşmak. Görev tasarımları, senaryo modu ile skirmish arasında. Bu arada bu modda karşımıza çıkan Futuretech firmasının yöneticisini tanıdınız mı? Jodi Lyn O'Keefe! Halâ mı tanımadınız? Prison Break dizisindeki Gretchen Morgan desem? Yaa, yaa di mi? Hikâyeye dahil olan yeni karakterler hakkında bilgi sızdırmak istemiyorum. Oyunun heyecanı kaçmasın.

YENİ BİRİMLER VE ÖTESİ

Yeni karakterlerden bahsetmeyelim dediysek, yeni birimlerden de bahsetmeyelim demedik. Red Alert 2 eklenti paketi Yuri'deki gibi karşımızda yeni bir taraf bulmasak da tüm taraflara dağıtılmış toplam 11 farklı birim bulduk, bu da iyidir. Sovyetler nispeten daha fazla yeni birim almış olsa da en iyi birimleri bana göre müttefikler kapmış. En dehşet birimi de imparatorluk kapmış. Gökten üç elma düşmüş... Efendim? Ötesi mi nerede? Ötesi yok, dedim ya hepsi bu kadar...





1- Arkanızda bir Giga-Fortress varsa siz de böyle gururla durabilirsiniz.
2- Bizi belediyeden gönderdiler, bahçe işi varmış da...

> **Tür:** GZS > **Yapım:** EA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.2 GHz / AMD Athlon XP 2100+ işlemci, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 6800 / ATI Radeon x800 ekran kartı, 10 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 2.6 GHz / AMD Athlon XP 2800+ işlemci, 1GB RAM, Nvidia GeForce 6800 / ATI Radeon x800 ekran kartı, 10 GB sabit disk alanı > **Web:** www.commandandconquer.com/redalert

YENİ BİRİMLERLE MAKRO-MİKRO YAPMAK

SOVYETLER

-Desolator (1500$): Benzin istasyonunda pompacılık yaparken keşfedilen yeni birimimiz. Fiyatı biraz tuzlu olsa da piyadeye de, araçlara da etkili. Düsturu "abi kurşunsuz mu, süper mi?" olan bu arkadaşı anti-hava birimlerinin yanında sıklıkla kullanın.
-Grinder (1600$): Bildiğimiz traktör. Tarla sürmenin yanında sadece yakın mesafeden saldırabiliyor, buna rağmen de yavaş. Yanına ulaştığı düşmanı affetmese de uzun menzilli araçlara ve hava birimlerine karşı hiç şansı yok. 5 adet Grinder almak yerine, 4 adet Apocalypse Tank alırım en azından kafam rahat olur.
-Mortar Cycle (600$): Hızlı, ucuz, menzilli ama faydasız. Çöp olmaya aday birimler listesinin başını çekiyor. 1 Mortar Cycle alana kadar 6 Conscript alırım, şaşırtırım.
-Reaper (1200$): Anti-piyade olarak düşünmeyin, yerine Sickle var. Anti-hava olarak da Bullfrog var. Daha çok gömülme özelliğini kullanarak savunma binası olarak kullanmanızı tavsiye ederim. Piyadelere karşı olmasa da bina modunda hava ve zırhlı araçlara kök söktürüyor ayrıca diğer savunma binaları gibi güç jeneratöründen yemiyor.

MÜTTEFİKLER

-Cryo Legionnaire (1500$): Space Marine? Neyse, değilmiş... Ehem, Cryocopter'in piyade versiyonu. Her üç birimden en az ikisi yer birimlerine saldırabildiği için 100$ daha verip Cryocopter alırım, benim olur, havadan olur. Şaşırtmakla kalmam, üzerim.
-Future Tank X-1 (3000$): Çok teknolojik, çok pahalı ve tek başına yetersiz.
-Harbinger Gunship (3600$): Kod adı terbiyesizlik! Beş tane yapıp, bir de Apollo Fighter desteğiyle havadan gelecek saldırılara karşı korundular mı insanı oyun oynamaktan soğutur!
-Pacifier FAV (2000$): Ön saflarda savaştırırsanız, açık konuşalım, harcanır, çöp olur gider.

Özellikle savunma hattının biraz gerisinde tutun, temiz iş yapsın. Saldırılarda daha çok Athena Cannon kullanmanızı tavsiye ederim.

İMPARATORLUK

-Archer Maiden (500$): Yeni anti-piyade birimi. Hiç kullanma ihtiyacı duymadım, duyacağımı da zannetmiyorum. Üstüne biraz daha koyar gider adam gibi Mecha Tengu alırım.
-Giga-Fortress (6300$): Ultra terbiyesizlik! Çok pahalı, çok hantal ama gördün mü kaç. Kaçmazsan üzülürsün.
-Steel Ronin (1600$): Sen King Oni'yi 2000$ yaparsan kimse para verip almaz tabii. İşte onun yerine, daha ucuz, aynı işleve sahip Steel Ronin'imiz oldu. Yine de kullanmıyorum. Taktiğime ters, damak tadıma uymuyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yeni birimler, yeni taktikler, yeni görevler, yeni karakterler... Daha fazla yenilik olmasa da Red Alert 3 oynamak halen çok eğlenceli.

7.8

PC PS2 PS3 Wii 360



HANİ GENERAL OLUNCA BÜYÜK LAFLAR EDEBİLECEKTİK? - KAAN ALKIN

Üçüncü Dünya Savaşı'nı bizlere erkenden yaşatmak isteyen Tom Clancy amcamızın bir başka oyununa daha alet olmaya, komplo teorileriyle kafanızı karıştırmaya hazır mısınız sevgili oyungezerler? Amerika Birleşik Devletleri inşa ettiği uzay istasyonuyla dengeleri değiştirmek üzeredir. Son bir uzay mekiği gönderip sözde savunma sistemlerini harekete geçirecek ve tüm dünyayı nükleer silah tehdidinden temizleyecektir (yerseniz). Ancak işler planlandığı gibi gitmez. Dahili ve harici bedbahtların müdahalesiyle uzay savunma sistemi, mekiği silah olarak algılar ve Amerika bir kez daha kendi elleriyle kendi felaketini yaratır. "Biz bunun hesabını bütün dünyaya sorarız" diye yola çıkan Amerika, Birleşmiş Milletler'e saldırır. Rusya'nın da işin içine girmesiyle üç süper gücün mahalle kavgası başlar.

Hatırlıyorum, ilkokuldayken biz de deli ilgiliydik Amerika-Rusya arasındaki soğuk savaşla. Resim defterinden bir sayfa koparır, bir tarafına uçağı, gemisi, robotuyla Amerikan ordusunu, diğer tarafında da Rus ordusunu çizerdik. Burası önemli, siyah kurşun kalemle çizilen ordular tamamlanınca bir cetvel, bir de "kırmızı" kalem alır ve savaşa başlardık. Sıra tabanlı oyunda kırmızı kalem ateş edecek uçağın burnuna dikilir, diğer elin işaret parmağıyla düşman orduya doğru küt diye çakılırdı kalem. Ortaya çıkan çizgi cetvelle hizalanır, karşısına denk gelen düşman birimi ilginç ses efektleri eşliğinde, patlarcasına (çocukluk ne enteresan şey be) karalanırdı.

Yıl 2009. Halen birileri bir yerlerde aynı salak oyunu oynuyor ki biz de sözde dünyayı kurtaran Amerika oyunlarını oynamaya devam ediyoruz. End War ilk tokadını sırf ele aldığı konu yüzünden yiyor benden böylece. Biri Tom Amca'ya koyu bir kahve versin de uykusu açılsın biraz. Neyse oyundan bahsedelim.

End War'un en konuşulası yanı elbette sesle kontrol sistemi. Uzun süre ballandıra ballandırıla anlatılan sistemden biz de *Geleceğin Oyun Teknolojileri* dosyamızda bahsetmiştik. Daha önce işletim sistemimize sesli komut vermemizi sağlayan birçok yazılımı denemiş, işletim sistemiyle entegre halde gelen sesli komut ıvır zıvırını da kurcalamıştık. Tüm bunlardan zerre tatmin olmadan uzaklaşırken, sesle komut hikâyesini de rafa kaldırmıştık. En azından işler benim açımdan böyle gelişti. Gelelim End War'un bizi ne kadar dinlediğine…

1- Her binaya girerken böyle aksiyon yapan piyadeleri seyre dalmayın sakın. Üzülürsünüz kaybettiğiniz vakte. Savaş devam ediyor.

2- Uplink'i ele geçiren birimin binanın içinde girdiği aksiyonu sağ üst köşede görebiliyoruz. Ne yazık ki farklı video sayısı çok az.

1



Tek kişilik senaryoya ilk giriştiğinizde sözde kalibrasyon programıyla her halükârda haşır neşir olmanız gerekiyor. Burada hem verebileceğiniz komutlar hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz hem de sesinizi nasıl kullanmanız gerektiği konusunda bir fikir ediniyorsunuz. Bu aşamaları atlattıktan sonra boş ekrana bakıp ne işe yarayacağından pek emin olmadığınız komutları, bilgisayarınızı memnun edecek şekilde tekrar edip duruyorsunuz.

Kalibrasyon işlemini tamamladığınızda ilk görevinize çıkmaya hazırsınız demektir. Oyun önceden bir uyarı ve bilgi vermediği için ilk bölümlerin boşluğuna, basitliğine ve vasatlığına bakarak hayal kırıklığına uğruyorsunuz. Diğer yandan da sesli komutların düzgünce işlediğini, komut vermek için sadece boşluk tuşunu kullandığınızı, klavyenin geri kalan tuşlarının ve farenin ne kadar gereksiz olduğunu fark edip şaşırıyorsunuz.

DÜNYA YALAN SÖYLÜYOR

Alıştırma tadındaki ilk görevleri tamamladıktan sonra dünyanın birbirine girdiği ve sizin de bir taraf seçmek zorunda kaldığınız an geliyor. Rusya, Avrupa ya da Amerika Birleşik Devletleri'nden birini seçerek asıl senaryoyu oynamaya başlıyorsunuz. "Hah, sonunda asıl oyuna başladık" dediğiniz noktadan itibaren oyunun açılmasını, sizi hem muhteşem çarpışmalarıyla hem de inanılmaz hikâyesiyle alıp götürmesini bekliyorsunuz. Ancak işler hiç de umduğunuz gibi gelişmiyor. Peki neden?

Öncelikle üç taraf arasında birimler ya da oynanış açısından bir fark yok. Ayrıca oyunda yer alan birim sayısı oldukça sınırlı. Sahip olabileceğiniz birim sayısıysa ondan daha da sınırlı. Birimleri çeşitlendirmek yerine taş-kâğıt-makas şeklinde işleyen bir sistem tercih etmiş yapımcı ekip. Helikopterler tankların, tanklar transport'ların (APC'ye kar-

2



1- Başlarda çok işinize yarayacak gibi görünen ancak kısa sürede gereksiz oyuncaklar kutusuna kaldırılan böyle hoş bir dürbünümüz de var. Ha bir de her şeye tepeden baktığınız siterip muhabbeti var ama gerek yok, boş verin onu.

2- Oyuna karizmatik girip kısık bir ses ve asık bir suratla çıkıyoruz.







İşte tüm sorunlar bu tepemizde gezen şeyler yüzünden çıkıyor. Dünyayı bitirdiler, uzayı da kontrol edecek Allah'ın Klingonları.

Ne İyi? Ne Kötü?

- + Sesli komut sistemi başarılı sayılabilir
- - Hikâye işe yaramaz
- - Derdinizi anlatmakta zorlanacaksınız
- - Grafikler vasat
- - Pek çok hata var oyunda
- - Derinlik ve çeşitlilik yok

UPLINK'LERİ ELE GEÇİRİRKEN, HAVA SALDIRISI DÜZENLERKEN EKRANIN BİR KÖŞESİNDE BELİREN MİNİ VİDEOLAR ORTAMA AZ BİRAZ HEYECAN KATIYOR

şılık geliyor kendileri), transport'lar da helikopterlerin canına okuma gücüne sahip. Bunlar dışında kalan yaya birimleriniz piyade ve mühendisler olarak ikiye ayrılıyor. Mühendisler piyade gibi çarpışabiliyor. Tek farkları ele geçirdiğiniz "uplink" noktalarını geliştirebiliyor olmaları. Bu gelişim de çok derin değil. Hava saldırısı, EMP ve nükleer silah kullanımına imkân verebiliyor en fazla.

BEN Mİ YAPAY ZEKÂ MI?

Görevler aslında geçtikleri mekânlar açısından ilginç olabilme potansiyeline sahipmiş. Kimsenin ilginç olmak gibi bir hedefi olmadığından Paris'in göbeğinde ya da Kennedy Uzay Üssü'nde çarpışmanızın atmosfere özel bir katkısı olduğunu söyleyemeyeceğim. Aynı birimler, aynı hikâye, oyunun adı Tom Clancy nasıl olsa, gazla gitsin. Bu noktaya kadar umutlarımızın tamamını tüketmiş gibi görünüyoruz. Bu karamsar tabloyu biraz dağıtmak için "Savaş Tiyatrosu"na bakmamız yardımcı olabilir. Aslında tek kişilik senaryolar oyunun sahip olduğu çok oyunculu modların yapay zekâya karşı oynanmasından ibaret. Her bölge için belli oyun tipleri var. Saldırı, savunma, ele geçirme gibi olaylara giriyoruz. Savaş Tiyatrosu'ndaysa oyuncular dünya haritasında bir araya geliyorlar ve sıra tabanlı haritada bölgeleri ele geçirmek için çarpışıyorlar. DVO tadındaki modda her zafer sadece şanınızın yürümesine değil hayatta kalan birimlerinizi geliştirmenize de imkân verecek kaynaklar olarak geri dönüyor. Daha seri atış yapan, daha hızlı hareket eden birimler haline getirmeniz mümkün minik ordunuzu. Gelgelelim oyun fazla taze olduğundan pek düşman ya da dost bulmak şimdilik mümkün değil. İlerleyen zamanda bulunabilir mi orası da meçhul.

End War yenilikçi kontrol sistemi dışında oyuncuya pek bir şey sunmayı başarmıyor. Konsolculara enteresan gelmesi anlaşılır olan gerçek zamanlı strateji oyunumuzdan PC oyuncusuna ekmek çıkması güç görünüyor. Vasat sayabileceğimiz grafikleri, en yüksek ayarlarda bile sistemi zorlamazken olmadık performans düşüşleri ve grafik hataları bir anda mevcut keyfinizi de alıp götürüyor. Birimleri binalara sokarken, uplink'leri ele geçirirken, hava saldırısı düzenlerken ve benzeri durumlarda ekranın bir köşesinde beliren mini videolar ortama az biraz heyecan katsa da yeterli gelemiyor. Oyunun daha nesini beğenmedim diye düşündükçe bir sürü şey geliyor aklıma. O yüzden kendime bir dur diyorum bu noktada.

BİTSİN ARTIK BU ÇİLE

Vasat grafikler, tatsız tek kişilik görevler, sıfıra yakın mikro yönetim, birim ve strateji çeşitliliğinin olmaması, tekdüze taktikler oyunun belli başlı kayıpları. Sesli kontrol sistemi, adında "Tom Clancy"nin yer alması (halen artıysa elbette) ise oyunun çekici yanları. Savaş Tiyatrosu da sadece yeterli kalabalığı çekerse eğlenceli olacak bir şey. Klavye fare kullanmadan oynamayı, sesli komut muhabbetini denemek istiyorsanız bir bakmanızda sakınca yok. Ama Endwar tam bir konsol stratejisi ve PS3'te aşağıdaki notuna bir 1,0-1,2 puan ekleyebilirsiniz. Sıkı bir gerçek zamanlı strateji arıyorsanız vereceğim mesaj "aradığınız PC strateji oyununa şu anda ulaşılamıyor, lütfen bu oyunu konsolda oynayın".

SAĞIR DUYMAZ UYDURUR

End War'un ses kontrol sistemi oldukça basit. Bir birimi seçmek için önce "Unit" demek, ardından birimin numarasını söylemek yeterli. Siz ilk komutu verdiğinizde ekranda menü beliriyor. Numarasını söylediğiniz birim seçili hale geliyor ve verebileceğiniz komutlar yanında sıralanıyor. Bu menü yana doğru siz komutu uzattıkça devam ediyor.
Yiğidi öldürürken hakkını da yemeyelim. Sesli komut sistemi oldukça düzgün çalışıyor. Haritadaki bölgeler kod isimlerle adlandırıldığından hareket etmek de sorun değil. Fare imlecinin bulunduğunuz noktaya gitmesini de söyleyebiliyorsunuz mesela. Ya da karmaşık komutlar üretebiliyorsunuz. "Calling All.Units.Move to.Lima." Mesela bunu söyleyerek (es vermeyi unutmayın kelime aralarında) tüm birimleri seçip L'yle işaretli bölgeye yönlendirebiliyoruz. Boşluk tuşuna basıp komutu verip tuşu bırakıyoruz. "Unit.1.Camera" dediğinizde hop bu birim seçiliyor ve kamera kendisini yakın mesafeden takibe başlıyor. Karmaşık görevlerde dahi sesli komuta sistemi boşluk tuşu dışında bir tuşa ihtiyaç duymadan oynamanıza imkân veriyor. Buraya kadar eyvallah.

Savaşta ortalık karıştıkça artan gürültü, sesli komut sistemine pek olumlu yansımıyor maalesef. Oyun, savaşın kritik anlarında verdiğiniz komutları anlamadığı gibi, verilen komutu kafasına göre yorumlayıp hareket edebiliyor. Kaybettiğiniz birimlerin yerine yenilerini istediğinizde alakasız birimler gelmesini mi desem, mevcut birimleri alıp düşmanın göbeğine göndermesini mi...
Çarpışmaya kendimi vermişim, sesim kısılmak üzere, valide odaya girer "çay demledim içer misin?", oyundan cevap gelir "Unit 4 moving to Bravo!". "Tuuu şerefsizin yaptığı işe bak you... f." "Unit 6 evacuating". Yahu manyak mısın? Deli mi edeceksin beni?

Kısacası End War için sessiz bir ortam şart. Oyunu oynarken hoparlörlerinizi değil kulaklıklarınızı kullanın ve yine de fazla bir şey beklemeyin.



Altı birime laf anlatamıyorduk, 12 tanesini nasıl hizaya getireceğiz, Allah bilir artık.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800GS / Radeon X1800XT ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.endwargame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Çok oyunculu modu kulağa hoş gelse de, sesli komut özelliği kendinizi komutan gibi hissetmenizi sağlasa da, ömrü sesiniz kısılana kadar.

6.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360



SAVAŞ HİÇ KOLAY OLMAMIŞTI Kİ! -TUĞBEK ÖLEK

Strateji sever misiniz? Peki, ne kadar seversiniz? Hani çoğu kişi acı sever ama pek azı avuç avuç kırmızı biber yiyecek kadar ileri gider… Ben bunu soruyorum işte. Düşünmekten beyniniz, detaylardan gözleriniz, sabahlamaktan feriniz sönecek kadar sever misiniz stratejiyi? Size acı çektirdikçe değerlenir mi stratejiler, bu türle aranızda mazoşist bir bağ var mıdır? Soruyorum çünkü bu oyunu kim gerçekten bayılarak oynar merak ediyorum. Sanırım normal bir oyuncu olamayacağını hissetmişsinizdir.

Yazının başından gözünüzü çok da korkutmayayım, çünkü bugüne kadar oynadığım en zor strateji oyunu bu. *"Nasıl göz korkutmamak bu, olumlu bir cümle kurmadın ki?!"* diye isyan etmiş olmalı dikkatli okur. Hayır, tersine çok olumlu bir cümle kurdum. Çünkü "bugüne kadar oynadığım" dedim, "gördüğüm" değil. Her ne kadar oyun yazarlığı kariyerimde sıkı bir strateji sever olarak tanınsam, başlarda adım Masaüstü Generali'ne çıkmış olsa da (Desktop General'in çevirisidir en iğrencinden), ben çok zor ve sıkıcı stratejileri sevmem. Mesela bir *Hearts of Iron* oynatamazsınız bana. Yani bir strateji zorlaştığı oranda güzelleşemiyorsa es geçerim. Ama zorlaştıkça güzelleşen ve her biten bölümde *"işte bu be, kim âlemlerin en büyük generali!"* diye coşturan oyunlara karşı da dayanılmaz bir zaafım vardır. İşte şimdi Men of War'dan bahsetmeye başladık, gerçek generallerin dövüldüğü tavdan.



Men of War'un en güzel yanlarından biri başıboş bıraktığınız adamların kendi başlarına uğraş bulması, mevzi alması ve gelen düşmanla çatışabilmesi.

ANAN BABAN KİM ÇOCUK?
Men of War artık sayısını, hesabını kimsenin tutamadığı İkinci Dünya Savaşı stratejilerinden biri. Ama bugüne kadar oynadıklarımdan çok farklı ve bu büyük ailede öne çıkmayı başaran az sayıdaki oyundan biri. Gerçi oyunun yapımcısı Best Way'in aynı motoru kullanan önceki iki oyunu, *Soldiers: Heroes of WWII* ve *Faces of War*'un devamı niteliğinde. Ama bu oyunlar o kadar gözden uzak kalmışlardı ki eminim çoğunuz oynamamıştı. Yaptığım küçük bir araştırma gösterdi ki Oyungezer editörleri içinde bu iki oyunu sadece inceleyenler oynamış. Hatta pek çoğumuz daha önce adını bile duymamış. Eğer siz bu iki oyundan birini oynadıysanız, öncekilerden daha iyi ve rafine ama çok çok farklı olmayan bir strateji bulacaksanız. Ama çoğunluk gibi iki oyun gözünüzden kaçmışsa bambaşka bir strateji oyunu sizi bekliyor.

Herşeyden önce dolu dolu bir oyun Men of War. Ruslar, Müttefikler ve Almanları oynadığımız üç ana senaryosu var. Her üç senaryo da belli bir hikâyeyi ve bu hikâye içindeki karakterleri takip ediyor. Bunlara bir hikâyeye bağlı olmayan bonus görevleri de ekleyince toplam 25 görevi var oyunun. Best Way bunun toplam 30 saat oynanışa denk geldiğini söylese de zorluk seviyeniz ve oynama tarzınıza göre kolayca 50 saatin üzerine çıkabilir. Kaldı ki görevlerin hepsi en az 2-3 defa oynanacak kadar güzel. Buna bir de harika çok oyunculu oynanışı ekleyin, elimizde sene sonuna kadar sizi oyalayabilecek bir strateji oyunu var. İşin tek kötü yanı bir göreve bağlı olmayan tekil savaşların (Skirmish) olmaması. Nedense bu tip hızlı küçük çarpışmalar strateji türünden çıkar oldu, endişeleniyoruz.

Men of War'dan ilk bir saatte ondan sıkılmazsanız onu sene sonuna kadar oynarsınız. Oyunun zor olduğunu söylemiştim. Aslında bu üç boyutlu bir zorluk, oyuna alışmak zor, kontrol etmek zor ve zorluk seviyeleri kötü ayarlanmış. Oyuna girer girmez sizi karşılayan ara video ve seslendirmeler büyük hayal kırıklığı yaratıyor. Oyunun grafikleri zaten bir *Company of Heroes* kalitesinde değil, bu yüzden oyun içi motorla hazırlanan videolar başarısız. Bir de Best Way bunları düşük çözünürlüklü videolar olarak kaydedip oynatınca katlanılması zor hale geliyorlar. Aslında her üç senaryo için de gerçeğe dayalı güzel hikâyeler bulmuşlar ama anlatmayı beceremeyince bu hikâyeler sizi hiç çekmiyor. *World in Conflict*'in sizi coşturan, üzen, meraklandıran hikâyesinin tırnağı bile olamaz. Seslendirmeler ise tam anlamıyla fecaat. Seslendirmeleri yapanları belli ki amele pazarından toplamışlar. Ne aksanlar, ne vurgular azıcık olsun doğru değil. Rus'un biri eline almış sayfaları, dümdüz okuyup geçmiş.

SABREDEN DERVİŞ, SUN TZU'YMUŞ
Daha oyuna başlar başlamaz video ve seslendirmeler sizde dayanılmaz bir oyunu kaldırma isteği doğuruyor. Ama sabredin, bu oyunu iki üç bölüm oynayın. Çünkü oynadıkça fark edeceksiniz ki Men of War'un en büyük cevheri bölüm tasarımlarında. İnanılmaz detaylı ve çeşitli yaratılmış haritalar ve bunların üzerine kurulmuş harika çarpışma kurguları benim bugüne kadar görmediğim düzeyde. Her görev ve harita öylesine yaratıcı ve ince tasarlanmış ki oyun hiçbir zaman aynı görevi ikinci kez oynadığınız hissini yaratmıyor. Her bir görevin tadı damağınızda kalıyor.

Görev çeşitliliği diyince zaten hiçbir oyun Men of War'un eline su dökemez. Bir bakıyorsunuz sonu gelmeyen devasa bir haritada yüzlerce birim kumanda ediyorsunuz, bir bakıyorsunuz emrinizde sadece tek bir adam, gece karanlığında düşman üssüne sabotaj yapmaya çalışıyorsunuz. Oyun bir Company of Heroes oluyor (birim sayısı ve haritası dörtle çarpılmış hali ama) ellerinizde, bir *Commandos*. Tek birim kontrol ediyorsunuz deyince aklınıza Red Alert'de Tanya oynadığınız bölümler gelmesin. Öyle süper bir birimle vurduğunuzu patlatarak gitmiyorsunuz. Oyunun başka hiçbir stratejide göremeyeceğiniz (Soldiers ve Faces hariç) direkt kontrol özelliği sayesinde o birimi gerçekten yönetiyorsunuz.

BİRİMLERİN GÜCÜ ADINA, KONTROL BENDE!
Bu direkt kontrol nasıl çalışıyor? Bir birim seçiliyken "End" tuşuna basarsanız kontrol size geçiyor ve bu birimi yukardan görünüşlü bir aksiyon oyunu gibi (*Crimsonland* mesela) oynamaya başlıyorsunuz. Yön tuşlarıyla adamı koşturup, fare ile nişan alıyor, sol tık ile ateş açıyorsunuz. Buna bir de her birimin farklı yetenekleri ve envanteri olmasını ekleyin. Oyun bir anda büyük ölçekli bir stratejiden, tek birim yönettiğiniz bir aksiyon/RYO'ya dönüveriyor. İşte >>

1- Oyundaki patlama efektleri sanki biraz fazla abartılı olmuş.

2- Ama bundan şikayet edemedim. Ne kadar büyük boom, o kadar çok eğlence =)

3- Kamerayı çok yaklaştırmadığınız sürece harita tasarımları sizi etkiliyor.

1


2


3




Çatışmaların şiddeti haritada izlerini bırakıyor. Hele bir noktada yoğunlaşan her çatışma, baştan tasarlıyor haritanın o parçasını.

>> bu sayede Men of War'un bölümleri hiç görmediğimiz bir çeşitliliğe kavuşuyor. Bir birim, on birim veya yüz birim yönettiğinizde farklı yetenekler ve taktikler kullanıp farklı deneyimler yaşıyorsunuz.

Direkt kontrol özelliği büyük savaşlarda da çok işe yarayabiliyor. Savaşın en kritik noktasında direkt kontrol ettiğiniz bir tank veya topun düşman akınını durdurması, hatlarınızı yaran bir tankı anti-tank el bombasıyla patlatmanız işin seyrini değiştirebiliyor. Tabii uyanık değilseniz ve direkt kontrolü doğru kullanmazsanız felaket ile de sonuçlanabiliyor. Çünkü görevlerin çoğu ince bir dengede ve kritik bir birimi (mesela güçlü bir tankı) heba etmeniz oyunu aleyhinize çevirebiliyor. Ben daha ikinci görevde tek bir askeri kovalayacağım derken en güçlü tankımı heba ederek bunu yaşadım.

Zaten oyundaki gerçeklik seviyesi taktiklerinizde büyük değişiklik gerektiriyor. Mesela Company of Heroes'da düşmanın elinde anti-tank topları yoksa, tanklarınızı direkt piyadelerin üzerine sürer düşmanı dağıtıverirsiniz. Ama Men of War'da bu hep gözyaşlarıyla sonuçlanıyor, çünkü askerlerin çoğunda anti-tank el bombaları var ve en sağlam tank bile ilk yediği bombada dağılıveriyor. İkinci Dünya Savaşı'na katılmadığımdan buna gerçekçilik mi demek lazım yoksa acımasızlık mı bilemiyorum. Mesela oyun boyunca bir top tarafından vurulup da dağılmayan tank görmedim. Aynı şekilde tank avcısı zırhlılar ve anti-tank el bombalarının etkisi de tek atımda iş bitirmek. Fakat aynı şekilde bir tankın vurduğu top veya piyade de nadiren hayatta kalıyor. Hayatta kalsa bile afalladığı için, ayağa kalkıp, topu doğrultana kadar ikinci ve ölümcül darbeyi alıyor.

CİDDEN BU KADAR ZOR MUYDU SAVAŞLAR?

İşte artık bu oyunun neden zor olduğu iyice ortaya çıkmaya başladı. En değerli birimlerinizi çok kolay kaybedip, bir anlık dalgınlıkta savaşın dengesini düşmana kaptırabiliyorsunuz. Kendi içinde saçmalıkları olsa da yapay zekâ cidden iyi ve affetmek gibi bir huyu yok. Hedef seçmeyi iyi biliyor ve özellikle savunmada olduğunuz bölümlerde bir noktanızı çökertmeyi başarırsa o zayıf noktaya yüklendikçe yükleniyor. Tank ve toplarınızı piyadelerle desteklemezseniz çok kolay harcanıyor ve oyunun tümü inanılmaz bir hızda ilerlerken, özellikle büyük çarpışmalarda her şeyi kontrol altında tutmak, düşmanın her hareketini görmek çok zor. Mutlaka ama mutlaka bir yerde hata yapıveriyorsunuz. Hata yaptınız mı aynı ayarda bir cinlik beceremezseniz bozulan dengeler yüzünden şansınız hiç kalmıyor.

Oyunun kendisi hızlı ve zorken kontroller ve ara yüz de işinizi kolaylaştırmıyor. Oyunun kâbus gibi bir kamerası var. Ancak nümerik klavyeden kendiniz kontrol ettiniz mi bir parça hâkim olabiliyorsunuz. Diğer stratejilerdeki gibi fareyi kullanarak kamerayı yönetmek kolay değil. Üstelik oyunun haritaları çok detaylı ve çoğu zaman evlerden, ağaçlardan detayları görmek, menzilleri, yükseltileri ve görüş açılarını anlamak için kamerayla çok uğraşmanız gerekiyor. Her ne kadar oyun zevkine limon sıksa da ben sık sık oyunu dondurup, kamerayı ayarlayıp sonra devam etmeyi seçtim. Her saniye bir askeriniz düşerken yarım saat kamera ayarlamaya çalışmak ancak askerlerinizin cesetlerini daha iyi açıdan görmenizi sağlıyor.

Bütün bu keşmekeşin içine bir de oyunun size sunduğu korkunç incelikteki detayları ekleyin. Mesela muhteşem fizik motoru. Oyundaki her şey kırılıp yıkılabilir, arazi dâhil. Tanklar ve toplar ateş kusmaya başladı mı harita da değişmeye başlıyor. Binalar çöküyor, büyük kalibre toplar dev kraterler açıyor yüzeyde. Mesela bir binanın arkasındaki tanka ateş açıp, duvarları delip geçen mermi ile düşmanı haklayabiliyorsunuz. Askerlerinizin nasıl ve nerede siper aldığı ne kadar hayatta kalacaklarını belirliyor. Her bir mermiyi, her bir patlamayı birebir hesaplıyor oyun. Bunun oyunu ne kadar zengin ve heyecanlı hale getirdiğini anlatamam. Mesela keskin nişancılarınızı ağaçlara çıkarıp saklayabiliyor, gelen geçen piyadeyi indirebiliyorsunuz. Veya düşman tankını paletinden vurup hareketsiz kılabiliyorsunuz. Şimdi anlatması sayfalar sürecek o kadar detay var ki oyunda. Ama bütün bunlar aynı zamanda düşünmeniz, hesaplamanız gereken şeyler. Mesela nişancınızı çıkardığınız ağacı unutup kendi tankınızla devirebiliyorsunuz. Eğer bu tip saçma hatalar yaptığınızda kafanızı duvarlara vurma huyunuz varsa Men of War'u mutlaka kaskla oynamalısınız.

1- Toplar uzun süre ateş açacaksa kimi adamlarınız da Nene Hatun'luğa soyunmalı.

2- Oyunun özenle hazırlanmış her bölümü kendini sevdirmeyi başarıyor.

1


2




Çok fazla kara savaşı olmuş oyun. Göklerde pek işiniz olmuyor.



Oyundaki birim, araç, silah sayısındaki çeşitlilik ağzınızı açık bırakacak. Üstelik tümü çok gerçekçi tasarlanmış.

Ne İyi? Ne Kötü?
+İnanılmaz detaylar
+Direkt kontrol
+Harika grafikler
+Harika yapay zekâ
+Muhteşem bölümler
+Dolu dolu olması
- Boğan detaylar
- Kontrol sorunları
- Eski grafikler
- Yapay zekâ saçmalamaları
- Yetersiz eğitim görevleri
- Zorlukla alakalı olabilecek her şey

1- Zırhlılar daima düşmanın kilidini açan anahtarlar. Onların desteğini almayan piyadelerle ilerlemek zor.

2- Tanklarınızı daima piyadelerle koruyun. Görüş açıları dar ve diplerine sızan düşman askerleri büyük tehlike oluşturuyor.





BU SADİST OYUNU OYNAYIP NEDEN KENDİNİZE EZİYET EDESİNİZ? DELİ MİSİNİZ? EĞER STRATEJİ OYUNLARINI SEVİYORSANIZ EVET, EZİYETİ GÖZE ALACAK VE HİÇ DURMAKSIZIN OYNAYACAKSINIZ.

Oyun korkunç detaylı, hızlı ve kontrol edebileceğiniz çok fazla şey var. Bunun üstüne gelebilecek en kötü şey ne olabilir? Elbette kötü ayarlanmış zorluk seviyeleri. Oyunda bir "Easy" zorluk seviyesi var ama Best Way'in burada "kolay" ile ne anlatmak istediğini anlamış değilim. Sanırım "ömrü strateji ile geçmiş dünyanın en iyi on oyuncusu için kolay" olsa gerek. Bu durumda "zor" zorluk seviyesi de "Alpha Centauri'de yaşayan, bizden on kat zeki ve yetenekli canlı türü için bile zor" olabilir. Eğer Company of Heroes'u zorda zorlanmadan bitirdiyseniz, Men of War'da basit seviyede düşe kalka ilerleyebilirsiniz. O kadar yani.

EN ZOR KADINDIR HEP EN SEVİLEN

Peki, bu sadist oyunu neden oynayıp kendimize eziyet edelim? Manyak mıyız? İşte baştaki soruya döndük yine. Stratejiyi ne kadar seversiniz? Eğer benim kadar seviyorsanız hiç durmaksızın oynarsınız. Çünkü tüm aksayan yanlarına ve zorluğuna rağmen o kadar güzel ki. O kadar detaylı ve gerçekçi ki. Mesela direkt kontroldeyken atacağınız her top mermisi için mesafe ve zırhlılardaki delebilme şansını görmek. Düşman askerlerinin görüş açı ve menzillerini takip edebilmek. İki askerinizi Nene Hatun edip, arkalarda kalan dağılmış toplardan ön cepheye top mermisi taşımak. Evet, her asker ve aracın kendi envanteri olması, mermilerinin bitebildiği anlamına geliyor. Ama söylüyorum tekrar, bütün bu detayları birleştiren harika bölüm tasarımları bu oyunu oynamamın temel sebebi. Üçüncü bölümdeyim. Bir avuç isyancıyla bir Alman kampını ele geçirmeye çalışıyorum. Ama adamlar karargâh binasına mevzilenmiş, yaklaşmak zor. Sonra meydandaki benzin tankerini fark ediyorum. Askerlerimden biri koşup tankere biniyor ve karargâha doğru sürüyor. Bu arada diğer bir adamım arkasından elinde el bombasıyla koşuyor. Tanker binaya çarpar çarpmaz sürücü atlayıp kaçmaya başlıyor ve arkadaki adamım el bombasını yapıştırıveriyor. Allah'ım o nasıl bir patlama! Karargâh binasının yarısı çökerken içerdeki Almanları da beraberinde götürüyor. Şimdi bunun yanında Company of Heroes'un Lego Star Wars'dan daha çocukça olmadığını söyleyin.

Oyunun diğer bir harika yanı ise çoklu oyuncu modu. Zaten 25 görevin tümünü iki kişi co-op oynayabilmek müthiş. Üstüne 16 kişilik adanmış sunucu desteği sayesinde 8'e 8 büyük savaşlar yapabiliyorsunuz. Bir ton da oyun modu var. Oyunda üs kurmak olmadığı için World in Conflict'deki gibi bir destek birlik sistemi ile geliyor birimleriniz. Çok zeki, çok keskin ve hızlı düşünmeniz lazım. Her an oyun hızla değişiyor. Bir bakıyorsunuz iki Tiger, bir Panther ve iki bölük askerle düşmanı önünüze katmış gidiyorsunuz, iki dakika sonra hayatta kalan tek askeriniz koşa koşa kaçıyor. Buna bir de oyunun tamamen modlanabilir ve ilk günden harita tasarım programıyla gelmesini ekleyin. Oyunda beş tane çok oyunculu harita var ama hayranları üç vakte kadar hem tek kişilik, hem çok kişilik görevlerle yeri göğü dolduracağına şüpheniz olmasın.

Oyunun grafiklerine gelince beni benden aldı. Birimlerin dibine kadar girince düşük poligon ve kaplamalar alabildiğine çirkin. Ama savaş alanına baktığınızda o inanılmaz detayları, yaşanmış her çarpışmanın izini, ölen her askerinizi, çöken her duvarı, patlamaların izlerini görmek muhteşem. Tamam, yeni stratejilerde askerler FPS kalitesinde artık ve Men of War'un grafikleri çok demode. Ama biz stratejileri askerlerin burnunun dibine girerek oynamıyoruz ki. Klasik bakış açımızdan bakıldığında Men of War bütün stratejilerden daha gerçek ve güzel görünüyor. Bir de oyunun hiç laf edilemeyecek bir yanı varsa ses efektleridir. Konuşmalar rezili rüsvan olabilir ama oyundaki binden fazla ses efekti her silahı, her patlamayı hissetmenizi sağlıyor.

Sanırım bu kadar laf kalabalığından sonra ne demek istediğimi gayet iyi anladınız: Men of War harika bir oyun. Belki saçma sapan ve adam gibi yapılmamış pek çok yönü var. Daha düzgün bir oynanış, adam gibi seslendirme ve videolarla çok çok daha iyi olabilirmiş. Oyundaki yüzlerce araç, kullanmakta zorlandığınız onlarca özellik en sıkı oyuncuya bile ağır geliyor. Ve en önemlisi canınızı yakacak kadar zor bir oyun. Herkesin oynayacağı bir oyun değil. Ama tüm kötü yanların, tüm bu sorunların ortasında sıkı strateji severler için öylesine bir hazine yatıyor ki, Men of War'dan alabileceğiniz keyfi ve tatmini verebilecek bir oyun daha bilmiyorum ben.



1- Sabit top mevzileri hem çok çeşitli hem de güçlü. Ama kimseler yanınıza yaklaşamamalı.
2- Gece görevleri oyunun en çarpıcı hale geldiği anlar.





> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Best Way > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** P4 2.6GHz / Athlon 3000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6200 / Radeon 9600 ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Core 2 Duo 2.33GHz / Athlon X2 5000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8600 / Radeon HD 2600 ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Web:** www.menofwargame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Her oyuncu için değil ama stratejinin hasını arayanlar için yılın en büyük cevherlerinden biri.

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360



BAVULLAR HAZIR, TEK YÖN BİLET HAZIR, SAKİNLEŞTİRİCİLER HAZIR… SILENT HILL TATİLİMİZ BAŞLIYOR!

- VOLKAN TURAN

Gecenin bir yarısı, hatta sabaha karşı… Kulaklıklarımdan kısık bir ses yayılıyor odaya. *One More Soul to the Call* adında, yürek cızlatan bir şarkı. Tahmin ettiğiniz gibi bu satırları Silent Hill: Homecoming'in müzikleri eşliğinde yazıyorum. Duvarların üstüme gelmesinin sebebi de Akira Yamaoka. Özlemişim bu kanlı küf kokusunu, siren sesini… Kaybolmuş hatıralarım bir bir canlanıyor.

Aynı etkiyi Alex'e de yapıyor Homecoming. Alex kendine geldiğinde hastane demeye bin şahit isteyen ama kime sorsan tımarhane cevabı alabileceğin bir mekânda, sedyeye bağlı olarak ilerliyor. Ne işi var burada? Neresi yaralı? Kafasının üstünden tip tip bakan bu adam da kim? Zavallı, başına gelecekleri bilse herhalde kaçar giderdi bu kokuşmuş yerden. Derken Alex kurtuluyor bağlarından. Bir gariplik var ama. Zaman ve mekân kavramı yok sanki bu hastanede. Cesetlerin etrafa saçılmasına bir bahane belki vardır da, ufak kardeşi Joshua'nın burada işi ne? Neden kurtulmak istemiyor kapalı kaldığı mekândan? Ama… Sanki biraz da Alex kilitli kalmış gibi? Hem belki bunlar kâbustur, sırtım açık kalmıştır? Ne dersin Travis? Gelmedik mi daha?

ANLAMLI SORULAR

2003'te çıkan SH3'ten bu yana iki kez gittik *Sessiz Tepe*'ye. İkisinde de aradığımız Silent Hill'i tam anlamıyla bulduğumuzu söyleyemeyiz. İşte biraz atmosferiyle avunmaya çalıştık ama o kadar... Homecoming'le nihayet özlediğimiz sokaklara geri dönüş yapıyoruz. Yani hemen değil ama yeterince sabredersek oluyor…

Uzun bir süre önce ordu görevi için evimizden ayrılmış bir askeriz, bir şeyler yaşamışız ve Shepherd's Vadisi'ndeki evimize dönmüşüz. Alex'in ailesi kuşaklar boyu burada yaşamış ve bu vadi Silent Hill'le "bir şekilde" bağlantılı. Öğreniriz ki kardeşimiz Joshua kayıplara karışmış. Bu acıyla da anne Lillian'ın tüm yaşam enerjisi çekilmiş ve cesetten farkı kalmamış. Tabii hikâye bu iki karakterden ibaret değil *(zaten biri kayıp, öbürünün de muhabbeti kötü -Serp.)*. Serinin önceki bölümlerinden alıştığımız gibi çok sayıda karakter tanıyacak, geçmişlerini öğrenecek ve Silent Hill'de neyi temsil ettiklerini, amaçlarını çözmeye çalışacağız. Açıkçası ben konuyu gayet yaratıcı ve detaylı buldum. *SH4* ve *Origins*'in ardından, çözmek için kafa patlattığım bir SH görmek iyi geldi. SH2 tadı aldığımı bile söyleyebilirim.

Gelgelelim bütün olarak bakıldığında ne yazık ki Homecoming ilk üç oyunun kalitesine yaklaşamıyor. Tabii kaliteden kastım asla "görünüş" değil. Silent Hill'in harika olması için harika gözükmesi gerekmiyor; harika bir atmosfer, harika bir karakter derinliği, harika detaylardır SH'i efsane yapan. Homecoming, türüne de adına da büyük yenilikler sunmayacak kadar mütevazi. Filmden gördüğümüz gerçek zamanlı doku kabarması oyunda da kullanılmış. Aslında önceki bölümlerde de oluyordu bu geçiş. Özellikle ilk SH'de mekânların görsel olarak iki çeşit olması hem teknik bir güzellikti hem de SH temasına uygundu. Ama konsolların kalitesi bunu yeterince göstermeye izin vermiyordu. Oysa PS3'ün ilk SH'sinde, bu deformasyonu rahat rahat izliyorsunuz. Oyunun



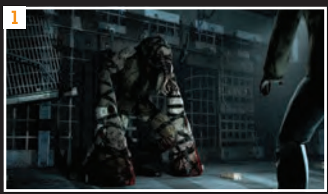
1- İğne mi öpücük mü? Silent Hill'in hemşireleri bu soruya verdiğimiz cevabı sonsuza kadar değiştirmeyi başardı. Öpmesinler mümkünse.

2- 9 yaşındaki Joshua, SH evrenindeki çocuklardan biraz daha farklı.

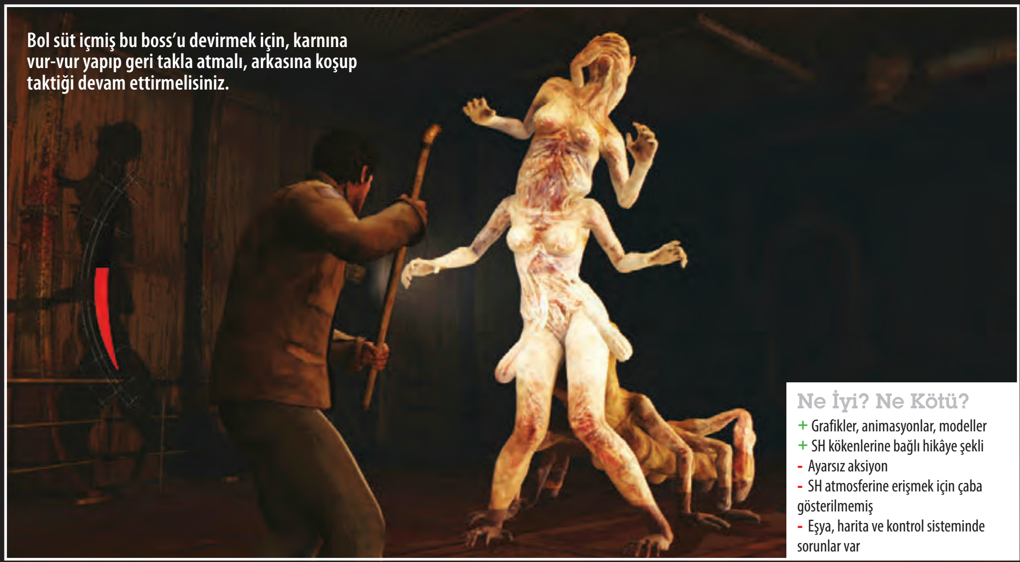


1- Eeee… KAÇIN!

2- Bilindik insan uzuvlarıyla sürreal bir çalışmayı kaç oyunda görebilirsiniz ki? Gerçi bu biraz ısırıyor…







Bol süt içmiş bu boss'u devirmek için, karnına vur-vur yapıp geri takla atmalı, arkasına koşup taktiği devam ettirmelisiniz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafikler, animasyonlar, modeller
+ SH kökenlerine bağlı hikâye şekli
- Ayarsız aksiyon
- SH atmosferine erişmek için çaba gösterilmemiş
- Eşya, harita ve kontrol sisteminde sorunlar var

BİR SILENT HILL OYUNUNA KOLAY DİYECEĞİM AKLIMA GELMEZDİ. GİDECEĞİMİZ YERLERİN HARİTADA İŞARETLENMESİ, BULMACA ÇÖZÜMLERİNİN BURNUMUZUN DİBİNDE BİTMESİ SAYESİNDE O DA OLDU.

ilk bölümlerinde bu değişim sinematik bir efekt olarak kullanılıyor ama ilerleyen kısımlarda gerçek zamanlı olarak etrafınızın un ufak oluşunu görüyorsunuz. Bununla beraber karakter animasyonları da başarılı. Yüz modellemelerine, mimiklere oldukça zaman harcanmış, belli. Gerilimi dibine kadar hissedebiliyorsunuz. Ama... Ama bakışlar, ah o bakışlar yok mu, bir anda o atmosfer bozuluyor. Yani biz Henry Townshend'i her detayını gördüğümüz için mi sevdik? Hayır. "Sesle anlatabiliyorsan göründüye hiç kasma" demişler, eskiden SH öyleydi, ses tonuna dikkat kesilir ve gerisini kafamızda hallederdik. Homecoming'de de başarılı seslendirmeler var ama sadece konuşan Alex'se. Gerisi hiç de içinize işleyen o seslerden değil.

AKSİYON VAR MI AKSİYON?

Bir zamanlar *Resident Evil* ve Silent Hill kafa kafaya giden rakiplerdi, PS1'iniz vardıysa hatırlarsınız. Hayatta kalma-korku türünde zaten çok oyun yoktu ama *Resident Evil* zamanla kendi çizgisini keskinleştirdi ve daha çok aksiyona döndü. Eski hayranları şikâyet etse de bu yeni yol *RE*'ye yaradı, oyun daha çok satar oldu. Ve SH sevenleri bir korku aldı: Ya bu "aksiyon" SH'ye de sıçrarsa? Bugüne kadar korkulan olmamıştı, hatta şimdi de *RE5*'e alternatif olabilecek bir aksiyon oyunu yok karşımızda ama SH eskisi kadar da "masum" değil. Daha çevik bir kahramanı, daha çok tuş kombosu var. Dört yöne takla atabiliyor, tam yere düşecekken kalkabiliyor, ağır ve hafif ataklarla düşmana saldırabiliyoruz. Ateşli silahlar ve cephane bol değil. Oldukça kıymetliler yani. Bu da rakiple daha bir haşır neşir olmamızı sağlıyor. Yani çarpışmalarımız hâlâ gerilim yüklü. Sağlık paketlerinin sayısı da olabildiğince az. İdareli kullanmazsanız epey bir zorluk çekebilirsiniz. Ve artık en güvenilir dostunuz, baltanız. Kendisi oldukça güçlü ve kullanışlı. Buna çarpışmaların görsel kalitesi ve sesler de eklenince tüm düşmanların kafasına atlıyorsunuz baltayla. Aksiyona hoş geldiniz!

Yapımcılar bizi çok da zorlamak istememiş. Gideceğiniz yer haritada işaretleniyor, hemen oraya gidiyorsunuz. Eksik bir parça mı var, birkaç oda ileride veya geride; bulması çok kolay. Bulmacalar da bana kolay geldi. Tam çözüme gerek kalmadan oyunu bitirebilirsiniz. Belki birkaç boss karşısında zorlanırsınız ama o da birkaç dene-yanıldan sonra çözülüyor.

Gelelim detaylara. Konunun güzel olduğunu söylemiştik, bunu ara videoları destekleyen notlarla, resimlerle çözüyoruz. Meraklı oyuncular her detayı görmek için köşe bucak gezecektir. Yapımcılar da bunu bildiğinden, yan yollara bol bol hikâye parçası serpiştirmiş. Örneğin tüm çocukların çizdiği ilginç çizimleri bulursanız, oyunun sonunda ekstra bir sahne görebiliyorsunuz. Ekstra sonlar her oyundaki gibi Homecoming'de de var ve bu defa sayıları 6. Anneniz, Elle ve polis memuru karşısındaki seçimleriniz bu sonları belirliyor ve konu kayda değer olduğu için her bir sonu görmek istiyorsunuz. Yani Homecoming aslında oldukça uzun ömürlü. Seçim demişken, bu seçimleri karakterlerle konuşma sırasında da yapabiliyorsunuz. Diyaloglarda genellikle iki şıkkınız oluyor ve bunlar yönünüzü değiştirmese de hoş detaylar öğrenmenize yarıyor. Sıradaki Silent Hill'lerde yaptığımız seçimler üzerinden ödüllendirilir ya da cezalandırılırsak, işte o zaman tadından yenmez hale gelecek seri.

SEN GİT, BABAN GELSİN

Bir oyunun yaşı ilerledikçe insanın beklentisi de büyüyor haliyle. Mesela ben harita sisteminin artık değişmesini, karakterimiz üzerinde oynama yapabilmeyi istiyorum. Yok tabii böyle bir şey. Onu geçtik, hâlâ haritanın açılıp kapanma süresi çok uzun. Benim gibi yer ezberleyemeyen biri, dakika başı haritayı kullanacaktır, bu da bir süre sonra sinir bozuyor. Aynı yavaşlık dövüşlerde de geçerli. Madem yakın dövüşe zorlanıyoruz, bari düşmanlar da bizim kadar yavaş olsun, değil mi? Öyle olmuyor. Oyunun ikinci yarısından itibaren karşınıza çıkan kanlı bıçaklı yaratıklar en ufak hatanızda enerjinizi götürüyorlar. Öyle katır kutur yürüyen hemşireler gibi değiller. Bir yerden sonra, attığınız taklalar da çözüm olmuyor ne yazık ki. Silent Hill gibi bir isme bu tip suni gerilimler yakışmamış açıkçası. Zaten kontroller ve eşya sistemi yeterince problemli, atmosferi darmadağın eden bu etkenler de işin içine girince oyunun puanı bir hayli düşüyor.

"Neden böyle oldu" sorusuna hazırlıklıyım, sorabilirsiniz: Çünkü oyun Japonya'da değil, Amerika'da hazırlandı. TeamSilent'ı taklit etmeye ve filmden bir şeyler eklemeye çalışan Double Helix Games'in marifeti hepsi. Aslında onlarda da suç yok, çok yeni sayılırlar. Akira'nın yardımları olmasaydı, bu kadarını bile çıkartamazlardı ama bir gerçek var ki, eğer bu seri SH2'deki zirve noktasını tekrar görmek istiyorsa eski yöntemlere geri dönmeli. Gerçi dedikodulara bakılırsa yeni bölümler de Japonya dışında yapılacakmış. Siz bilirsiniz diyip tribimizi koyuyoruz o zaman. Hıh!

GÖZÜMÜZÜN KARA NURU

Son olarak, oyunun en güzel yanının ses ve müzikler olduğunu söylemek istiyorum. Tabii sırf müzikleri dinleyeceğim diye de oyuna o kadar para verilmez ama SH hayranıysanız, elbette Homecoming'i oynamalısınız. Eski SH karakterlerini gözleriniz boşuna arıyor oynarken ama örneğin Toluca Lake'in geçmişini öğrenmek gayet hoş. Velhasıl, aksiyon sosuna az batırılmış, atmosfer olarak biraz güçsüz ama gerilimi 15 saat kadar damarlarınızda dolaştıracak, merak ettirecek, yer yer hüzünlendirecek bir yapım Homecoming. Denemeden reddetmek haksızlık olur.



> **Tür:** Hayatta Kalma-Korku > **Yapım:** Double Helix Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral (89 TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** P4 2.8GHz (Vista için 3.2GHz), 1GB RAM, GeForce 7800/ATI Radeon X1950, 10 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** P4 2.8GHz (Vista için 3.2GHz), 2 GB RAM, GeForce 8800 GT /ATI HD2900 DirectX: 9.0c veya 10 > **Web Sitesi:** online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Shepherd's Vadisi, Silent Hill ve "diğer dünya" arasında gerilimli bir yolculuk bu. Ona göre cesaret stoklayın.

7.4

PC PS2 PS3 Wii 360



CRYOSTASIS SLEEP OF REASON

VE ÇELİKTEN MEZAR BUZ GİBİ GÜLÜMSEDİ YENİ MİSAFİRİNE -KAAN ALKIN

Nükleer buzkıran Kuzey Rüzgârı, 24 Mart 1968, gece 02:16. Buzdağına çarpan geminin sancak tarafı ve omurgası ağır hasar aldı. Üçüncü güverteyi su bastı ve pupa vinci kullanılamaz hale geldi. Şimdilik can kaybı yok, mürettebat hasar raporu ve tamirat için koşturup duruyor. Bütün bunlar nasıl oldu? Buzdağına beklediğimden üç saat erken ulaştık. Nasıl böyle büyük bir hata yapabildim? Yoksa bu doğanın insana en tecrübeli olanın bile hata yapabileceğini öğreten acı dolu bir ders miydi?
Kaptanın Seyir Defteri…

Alexander Nesterov, Kutup 21 İstasyonu'ndan araştırma görevlisi, 86° 21' Kuzey, 74° 57' Doğu koordinatlarında bulunan Nükleer buzkıran Kuzey Rüzgârı'na 27 Mart 1981 tarihinde çıkacaktır.
Görev belgesi, Alexander Nesterov…

KARANLIĞIN SOĞUK ŞEFKATİ

Tüm benliğimi kaplayan karanlığın ve rüzgârın uğultusu içinde köpeklerin sesini duyar gibiyim. Baygınlığımdan sıyrılmak için tutunabileceğim başka bir şey yok. Rüzgârın kamçısından kurtulup düştüğüm yarığa sığınan kar taneleri usulca süzülüyor üstümde. Lanet gemi misafirlerini böyle karşılıyor demek ki. Kemiklerim sağlam gibi. Eklemlerimi hissedebiliyorum. Ancak soğuğun altında biraz daha durursam bu hissedeceğim en son şey olabilir. Bu yarıktan çıkıp gemiye gitmeliyim. Kızağımı kaybettim. Kılavuz köpeklerim de bu soğuğun altında bana uzun süre arkadaşlık edemeyecektir.

Fırtınanın ardına gizlenen geminin silueti belirginleştikçe, omurgamda gezinen ürperti daha hissedilir hale geliyor. Soğuğun etkisi değil bu. Soğuk ve karanlık bir hikâyenin izleri… Gemide attığım her adımda hikâyeyi öğrenecek olduğumu bilmek mideme sancılar girmesine neden oluyor. Umarım gemiye ne olduğunu öğrenecek kadar hayatta kalabilirim.

İçerisi soğuk ama en azından beni acımasız rüzgârdan ve her tanesiyle canımı yakan kardan koruyabiliyor. Geminin nükleer güç kaynağı halen aktif olmalı. Çünkü bazı borular hâlâ sıcak ve belli bölümlerde henüz elektrik var. Vücut ısımı sürekli takip etmeliyim. Bu su boruları hayatımı kurtarabilir. Alt

HİKÂYE YETMİYORSA…

Cryostasis: Sleep of Reason oynanışıyla değil anlattıklarıyla önemli bir oyun. Fakat bu durum oyunun diğer özelliklerinin yok sayıldığı anlamına gelmiyor. Yapım aşamasında yayınlanan teknoloji demosunda gördüğümüz birçok şey, gidişatı etkileyecek şekilde oyunun fiziklerine yedirilmiş. Örneğin ortam ısısı yükseldiğinde tepenizdeki sarkıtların sivri birer bıçak gibi düşmesi, düşmanlarımızın canlı olmasalar da gayet kanlı canlı tasarlanmış olması oynanışı da önemli hale getiriyor (üstelik bu düşmanlar, nişan almak için tüfeğin üzerine yattığınızda daha bir gerçek daha bir ürkütücü görünüyorlar). Ne mutlu ki gerilim klişelerine de fazla girilmemiş. Olmadık zamanlarda olmadık yerlerden çıkabilen yaratıklar burada da var tabii ama her kapının ardında, her karanlık köşede bir tane değil en azından.

Karşılaşmaların hemen hiç biri adil değil ve tabii ki dezavantajlı olan sizsiniz. Her çarpışmadan sonra Alexander soluk soluğa kalırken, siz de bir iki saniye durup sakin bir iki nefes almak isteyecek ve oyunu kaydedip öyle devam edeceksiniz, emin olabilirsiniz. Umarım hikâyenin sonunu görecek kadar uzun süre hayatta kalabilirsiniz.



Kendinden fazla emin kaptanımız ağzının payını alırken görülüyor. Bazı insanlar başkalarının tecrübelerinden yararlanır bazıları da başlarına gelmeden öğrenmez bir şeyi. Buz dağına çarptık, öğrendi kaptan.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Alışmadığımız şekillerde germeyi beceriyor
+ Karşımızdaki engelden çok hikâyenin nereye varacağını düşünmek zorunda bırakıyor
+ Grafikler gayet iyi ve istenilen atmosferi başarılı bir şekilde yaratıyor
- Daha güçlü bir kurgusu ve sunumu olabilirmiş
- Her oyuncunun hoşlanacağı bir oyun değil
- Klostrofobisi olanlar için zorlu bir sınav

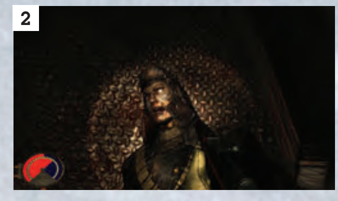
1- Daha önce S.T.A.L.K.E.R.'da rol almıştım. Cryostasis en son rolüm oldu. Yeni oyun arıyorum. Bilginize.

2- Mutlu olmadığı gözlerinden okunuyor.. olabilirdi. Tabii gözleri olsaydı.

1



2



AÇILAN HER KAPI, ANLATILAN HER HİKÂYE YENİ BİR SORU İŞARETİ DEMEK CRYOSTASIS'DE.

güverteye geçtim ve rüzgârın uğultusu biraz daha azaldı. Makine dairesinin ısısı kutbun soğuğuyla savaş halinde. Eriyip geminin derinlerine doğru dökülen buzların sesini duyabiliyorum. Ama karanlığın içinde duyduğum tek ses bu değil. Burada yalnız değilim.

BUZDAN KALE

Kuzey Rüzgârı'ndaki maceram bu hissiyatla başladı. Sunum çok güçlü olmasa da Alexander'ın rolüne bürünmem hiç zor olmadı. Camı araladım ve dışarıdaki soğuğu odama davet ettim. Odanın ışığını kapatıp daha loş ve ölgün bir ışık veren gece lambasını yaktım. Kuzey Rüzgârı'nı döven uğultunun evi doldurmasına izin verdim. Benim adım Alexander, 27 Mart 1981'de Kuzey Rüzgârı'na ulaştım. Geminin derinliklerine doğru ilerliyorum. Mürettebatın büyük bir kısmından eser yok. Şu ana kadar konuştuğum cesetlerin de geçmişin sırlarını aydınlatmak konusunda pek bir yardımı olmadı. Hayatını kurtarabildiğim mürettebatınsa başka bir yerde can verdiğinden eminim. Kimse Kuzey Rüzgârı'ndan canlı çıkamadı. Ben ilk olabilecek miyim?
Ağır metal kapıların çoğu bir daha açılmamak üzere kapanmış. Çarpışmayla deforme olan gemi, kapıları sıkıştırırken, soğuk da hepsini kasalarına lehimlemiş. Kendimi korumak zorunda kalacağımı hissediyorum. Yalnız olmadığımın farkındayım. Ancak bu çelik mezarda nasıl bir düşmanla karşılaşacağım hakkında en ufak bir fikrim yok. Mürettebat donarak can vermiş gibi görünüyor. Bir iki cesette kurşun yaralarına rastladım. Bir isyan ya da daha kötüsü de yaşanmış olabilir. Yerde bulduğum zinciri elime doladım. Şimdilik tek silahım bu.

Karanlığın içinde hareket eden bir şey var, homurtusu gittikçe yaklaşıyor. El fenerim ilerisini aydınlatmaktan çok sadece yerimi belli etmeye yaradığından kapattım. Kaslarımı gerdim ve ne olduğunu bilmediğim düşmana karşı kendimi korumak için bekliyorum.

Üzerime gelenin bir ceset olması neyse de, donmuş bir cesedin nasıl bu kadar seri hareket edebildiğini bilmiyorum. Tek darbede boynumu kıracak sandım. Bu yaratıklar karşısında savunmasız olmadığımı bilmek iyi. Acaba gemi mürettebatından kaçı bu canavarlara dönüştü?

SORULAR VE DAHA FAZLASI

Cryostasis maceram boyunca aklım hep soru işaretleriyle doluydu. Açtığım her kapı, bulduğum her kâğıt parçası hikâyedeki gedikleri doldurmak yerine, bir cevapsız soru daha ekliyordu olanlara. Sorulara cevap ararken bir öncekinden daha büyük bir sorunla karşı karşıya kalmak, her şeye rağmen geminin başına gelenleri gittikçe daha fazla merak ediyor olmak belki de başından sonuna oyunla bağımı kopartmama engel olan faktörlerdi. Alexander Nesterov'un kişiliğine bürünmeyi başardıktan kısa süre sonra karar verdiğim ilk şey, hiçbir insan evladının bu mezardan canlı çıkamayacağıydı. Buz cehenneminden canlı çıkmaya çalışmak gibi boş bir hayal yerine, geminin hikâyesini öğrenmeden ölmemek üzerine kurdum tüm stratejimi.

Vücut ısısını korumak için daha fazla kalori yakmak zorunda olan bedenim haliyle oldukça çabuk yoruluyordu. Bu yüzden her attığım adımı, her salladığım yumruğu hesaplamam gerekiyordu. Isı kaynaklarından sonuna kadar faydalanmalıydım ayrıca. İleride bir iki tüfek bulsam da soğukla ve yorgunlukla çöken bedenim, stres ve gerilimle sürekli baskı altında kalan zihnim çarpışmalarda istediğim kadar etkili olmama engel oluyordu. Gemide her ne olduysa, yavaş yavaş olmuştu. Vahşet sakince, kendinden emin ve ağır ağır ele geçirmişti her şeyi.

CALL OF CRYOSTASIS

H.P. Lovecraft hikâyelerinden aldığım tada çok yakın bir maceraydı oyunda yaşadığım. İyi grafikleri ve sağlam atmosferi bu hikâyeyi gayet güzel destekliyordu. Üstelik Cryostasis'in aksiyon ya da macera oyunu olmak gibi bir iddiası da yok. Zaten ikisi de değil. Attığınızı vurmayı ya da envanterinizdeki cihazlarla uğraşmayı gerektiren bir durum yaşamıyorsunuz. Sabırlı ve tetikte olmanız gerekiyor. Bir görevle Kuzey Rüzgârı'na gönderilen bir adamın geçmişe tanık oluşunun hikâyesini yaşarken, yegâne amacınız hayatta kalmak. Fakat kısa sürede merakınıza yeniliyor, yine de her kapıyı açmadan önce bir iki saniye düşünmek zorunda hissediyor, sık sık dönüp arkanızı yokluyorsunuz. Maceranın çizgisel anlatımı başlarda bir sorun gibi geliyor ama aslında değil. Çünkü benim baktığım yerden oyunun tek amacı hikâyeyi anlatmak gibi görünüyor.

Her oyuncunun bayıla bayıla oynayacağı bir oyun değil Cryostasis. O kısmı kesin. Aksiyon deseniz aksiyon yok. Macera oyunu deseniz, o mertebeye ulaşmasını sağlayacak bulmacalar yok. Alexander'ın ve başlarda bir anlam veremeyeceğiniz eski bir kabilenin hikâyesi var elinizde sadece. Ve karanlık hikâyeleri seviyorsanız başka bir şeye ihtiyaç da duymuyorsunuz.



Henüz ürkmemiş, yorulmamış, bir yerleri donmamış Alexander. Birkaç saat sonra bu kadar keskin durabilecek mi karşımızda bakalım.



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Action Forms > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 2.4GHz / Athlon 64 3200+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6600 / Radeon 9800Pro ekran kartı, 4GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 2900 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.cryostasis-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Alexander Nesterov'un hikâyesi kanınızı dondururken, merakınızı da gıdıklayacak. Sabretmeyi bilen oyunculara duyurulur.

7.6

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



MADALYONUN ÖTEKİ YÜZÜ-ERCE GÜVEN

2007 yılında bilgisayar ekranlarımıza teşrif eden World in Conflict, bana göre zamanının ilerisinde bir oyundu. Senaryosunun akıcılığı, dur durak bilmeyen aksiyonu ve sürekli tetikte olma hissiyle bana o güne kadar yaşamadığım bir GZS ziyafeti çektirmişti.

WiC'in ne kadar beğenildiğini düşünürsek bir genişleme paketinin kaçınılmaz olduğu hepimizin malumuydu ancak Soviet Assault'un başına gelenler pişmiş tavuğun bile başına gelmemiştir herhalde. İlk olarak 2008 sonlarında tam bir oyun olarak Xbox 360 ve PS3'e geleceği açıklanan WiC: Soviet Assault nasıl oldu da sadece PC için çıkan mini bir eklentiye dönüştü?

Oyunun haklarını elinde bulunduran Activision'ın 29 Temmuz'da, aralarında World in Conflict'in de bulunduğu çok sayıda oyunu geliştirme çalışmalarını durdurduğunu açıklamasıyla Soviet Assault'un kaderi belirsizliğe gömüldü. Blizzard & Activision 6 Ağustos'ta Massive Entertainment'i satışa sundu ve neyse ki Kasım 2008'de Ubisoft Massive'i satın alarak Soviet Assault'u kurtardı.

MİNİ EKLENTİ

Ubisoft, Soviet Assault'u kurtardı kurtarmasına ama oyun en baştan beri bu şekilde mi tasarlanıyordu, yoksa mevcut haliyle üzerine daha fazla bir şey eklenmeden mi piyasaya sürüldü bilemiyorum ama sonuç şu: Soviet Assault'un World in Conflict'e tek katkısı 14 bölümlük senaryoyu 6 bölüm daha uzatarak 20 bölüme tamamlamak. Ayrıca aynı oyunu tekrar tekrar oynamayı sevmeyenlerin Soviet Assault'tan bir parça daha soğumak için bir sebebi daha var. Çünkü Rusların tarafında oynadığınız bu 6 bölüm, ana oyunun senaryosunun içerisine dağıtılmış durumda.

Sovyet subayı Romanov'un rolüne büründüğünüz bu görevlerde Polkovnik Orlovsky'nin yönetimindeki Kızıl Ordu'yu zafere taşımaya uğraşacaksınız. Bunu yaparken WiC'de olduğu gibi üs kurmakla uğraşmayacak, her görevin başında size verilen birimleri takviye birliklerle destekleyerek ve muhtelif hava saldırılarından yararlanarak amacınıza ulaşmaya çalışacaksınız.

TAM PAKET

Sadece 20 bölümlük bir serüvene çıkacak olmak değil tabii yeni oyuncuları heyecanlandıran. Aradan neredeyse iki yıl geçmesine rağmen hâlâ bu kadar muhteşem görünebilen çok az oyun biliyorum ben. Patlama efeklerinden tutun, ekranı yakınlaştırdığınızda her askerinizin farklı görünmesinekadar her şey o kadar ayrıntılı tasarlanmış ki kendinizi savaşın tam ortasında hissetmeniz son derece olası.

Altı bölümlük senaryo eklentisinin dışında Soviet Assault sadece iki yeni çoklu oyuncu haritasıyla birlikte geliyor. Yani 20 dolar karşılığında sadece birkaç yeni bölüm satın almış oluyorsunuz. Ancak WiC'e sahipseniz Soviet Assault'u edinmenin tek yolu dijital download. Mağazaya gidip kutusuyla satın alabileceğiniz sürüm ise *World in Conflict: Complete Edition* adıyla satılan, oyun ve eklentinin toplamından oluşuyor. Benim size tavsiyem sadece birkaç lira daha pahalı olan bu pakete yönelmeniz.

Eğer şimdiye kadar oynamadıysanız Complete Edition'ı mutlaka oynamalısınız. İlk oyunu oynadınız ama bir cila turu atmanın iyi olacağını düşünenlerdenseniz de Soviet Assault tam size göre. Bu arada, sakın burada verdiğim nota bakarak aldanmayın. Bu notu sadece Soviet Assault eklentisi için veriyorum. İncelediğimiz sürüm Complete Edition olsaydı vereceğim en düşük not 9.5 olurdu.









1- WiC'in en nefes kesici yönü, aynı anda her yerde savaşın devam ediyor olduğunu görebilmeniz.

2- Hava desteğini çağırdığınızda saklanacak bir yerin yakınında bulunduğunuza emin olun.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ İnanılmaz savaş atmosferi
+ Muhteşem görseller
+ Sürekli tetikte olma hissi
+ Kusursuz senaryo
- Keşke 6 bölüm yerine tam bir senaryo içerseydi

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Eğer WiC: Complete Edition'ı inceliyor olsaydım notu 9.5 olurdu. Karşınızda GZS'nin mükemmel hali duruyor.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Yapım:** Massive Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral > **Yaş Sınır:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz tek çekirdek işlemci, 512MB RAM (Vista'da 1GB), ATI X800 ya da GF6600GT > **Önerilen Sistem:** 2.5GHz çift çekirdek işlemci, 1GB RAM (Vista'da 1.5GB), ATI X1900 ya da GF8600GT > **Web Sitesi:** www.worldinconflict.com



TELLTALE GAMES BOŞ DURMAYIP BİZİ EĞLENDİRMEYE TAM GAZ DEVAM EDİYOR! -ESER GÜVEN

Hayatta bazı insanlar var, ellerini neye atsalar batırıyorlar (Uwe Boll'a sevgi, saygı ve beddualarımızı gönderiyorum). Ama işte bazıları da var, girdikleri her işin altından büyük bir başarıyla çıkıyorlar. Telltale Games işte böyle adamlardan kurulu bir firma ve ellerini attıkları son iş de Nick Park'ın her ânı espri dolu, müthiş stop-motion animasyonu Wallace & Gromit.

Sanıyorum aranızda bu karakterlere yabancı olanların sayısı çoktur, sakın bunun oyundan alacağınız keyfi azaltacağını düşünmeyin. Wallace, Profesör Zihni Sinir benzeri bir mucit, yapması gereken pek çok işi tuhaf icatlarını kullanarak hallediyor. Gromit'se zavallı bir köpecik, tamamen sessiz ama düşündüklerini gözleri ve hareketleriyle rahatça anlatabiliyor. Kendisi Wallace'ın sadık yardımcısı.

ARI VIZ VIZ VIZ...

Fright of the Bumblebees dört bölümden oluşacak Great Adventures serisinin ilk oyunu. Yapı itibariyle oyun ister istemez *Sam & Max*'le karşılaştırılacak. Açıkçası ben de oyunu kurarken benzer hisler içindeydim. Ama bu hissiyatı terk etmem gerçekten çok kısa sürdü çünkü W&G, *Sam & Max*'ten çok farklı bir oyun (her iki serinin de kalite seviyesini benzerlikten saymazsak). Oyunun grafikleri tek kelimeyle süper, öyle bir 3D modelleme yapmışlar ki karakterlerin üzerlerindeki parmak izleri (animasyonun orijinalinde kilden yapılma karakterler kullanıldığı için parmak izlerine ve minik çiziklere bolca rastlanıyor) bile görünüyor. Karakterler konuşurken kusursuz ağız hareketleri yerine aynı bir stop-motion'daki gibi kare kare oynayan ağızlar görüyoruz. Oyunda Wallace'ı Peter Sallis seslendirmemiş ama bunu fark etmeniz gerçekten çok güç. Çünkü Wallace'ı seslendiren onun resmi ses dublörü. Aksan, tonlamalar, duraklamalar, her şey cuk oturmuş. Tüm bu ufak detaylar bir araya gelince W&G'den esinlenmiş bir oyun değil, bir W&G'nin ta kendisini oynadığınızı hissediyorsunuz.

Peki rahatsız edecek, alışamayacağımız hiç mi bir şey yok oyunda? Maalesef önceki övgülerimi kontroller için sıralayamayacağım. Klavye ve fareyi birlikte kullanma fikri kimden çıktıysa, yanıldığını kabul etsin. Elimdeki oyunun özel inceleme versiyonu, henüz resmi çıkışına bir hafta var ve hâlâ forumlardan geri bildirim almaya devam ediyorlar. Bir ihtimal kontroller azıcık değişmiş olabilir ama bu saatten sonra büyük bir değişiklik beklemiyorum. Oyunu tamamen klavyeyle oynamanız mümkün ama elinizin altında fare varken yürüme işini de fareyle halletmek istiyorsunuz. Ama işte hareket etmek dışındaki tüm işlemleri fareyle yapabiliyorken, sağa sola gitmek için ya ok ya da W,S,A,D tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Alıştıktan sonra sorun yok ama ilk başlarda ciddi anlamda yadırgayabilirsiniz.

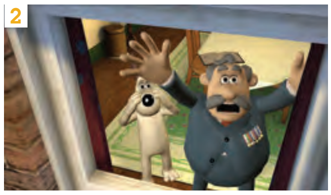
PUNTO AYARLARINIZLA OYNAMAYIN

Off daha da bulmacaları anlatacaktım, bu bir sayfa çok çabuk bitiyor. Sinaaaan, yardım et! Puntoyu azıcık küçültelim de sığsın bu seferlik. Efendim bulmacalar tam beynimize lâyık. Daha ilk başta Gromit'i kontrol ederek kahvaltı hazırlama makinesiyle cebelleştiğimiz bölümde bile üzerinize afiyet çok pis takıldım, ne yapacağımı bulmak için bir tarafım çatladı valla. Çatlama eylemi bittikten sonra *Ayarlar* kısmında ipucu sıklığının değiştirilebildiğini fark etmek ilginç bir deneyim oldu, ipucu olmadan oynamanızı pek önermiyorum. Ne demek istediğini anlamamanız üzerine Gromit'in acıklı gözlerle size bakması acayip strese sokuyor adamı.

İşte böyle… Telltale bir kez daha hedefi zıbank diye tam ortasından vurmuş. Seviyorum sizi yahu. Elinize sağlık.



1- Bir günde bu kadar çok çiçeğe sahip olmak imkansız mı sandınız?
2- Bakalım bu bulmaca size de soğuk terler döktürtecek mi?









1- Her zaman miğferimin içinde peynir saklarım, insanın ne zaman acıkacağı belli olmaz.
2- Hayır! Yapmayın! İpucu almadan oynamayın! Acıyın kendinize!

Ne İyi? Ne Kötü?

+Orijinal animasyona son derece sadık görseller
+Zihni Sinir çizimlerinden fırlamış gibi bulmacalar
+Kaliteli espriler
-Klavye, fare kombinasyonuna alışmak zaman alıyor
-Bazı yerlerde konuşmalar üst üste binince rahatsız edebiliyor
-Ufak tefek karakter kontrol sorunları

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu iki sevimli karakterle tanışmak için daha iyi bir fırsat bulamazsınız

8.4

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 2.0GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB DX8.1 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0GHz Pentium4 işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com/wallaceandgromit



X Blades

1 – Ne kadar da güzel gözüküyor değil mi? Aman sakın kanmayın!

2 – "Herkesi tek hamlede kesip arkamı dönüp durma hareketini yaptım. Artık huzur içinde ölebilirim!"





APTAL SARIŞIN! APTALSIN İŞTE, APTAL! -EREN OKKA

Yaklaşık iki yıl önce başladığım oyun inceleme kariyerimin X-Blades sayesinde yeni bir çağa atladığını hissediyorum. Daha önce hiç, yapımcıların bir oyundan gerçekten nefret etmemi istediğini düşünmemiştim. Hatta son zamanlarda o kadar iyi oyunlara denk geldim ki "acaba çok mu yüksek not veriyorum" diye kendimden şüphe duymaya başlamıştım. Sanırım bir teşekkür borçluyum sana Ayumi. Ayumi kim derseniz, oyundaki sarışın kahramanımız oluyor kendileri, fakat teşekkürümü edip kaçmak istiyorum ben sadece. Oyunu oynamış olsaydı yanımda beklemekte olan Okurcan da öyle isteyecekti ama oynamadı henüz.

O DA NEYDİ? IŞIK BÜYÜSÜÜÜ!

Antik bir hazinenin peşine düştüğünüzde yanınıza alacağınız üç şey nedir? Ayumi iki tane kılıç ve bir bikini almayı uygun görüyor. Bir de bonus olarak Okurcan'ın aklını başından alıyor ama dediğim gibi, o henüz oyunu oynamadı. Zaten kendisiyle konuştum az önce, "Fakir olduğu için öyle, abisi. Boşuna mı hazine peşinde koşuyor kızcağız? Üstüne başına bir şeyler alacak. Ama utanıyor, söyleyemiyor" dedi bana. Zavallı Okurcan'ı bir kenara bırakıp oyunun özelliklerini saymaya başlıyorum izninizle. İlk dikkatimi çeken şey seslendirmelerin *biraz* kötü olduğuydu. Örnek vermek için oyunun açılış videosunda duyduklarımızı aktarıyorum: "Inggghh? Hıh-hıh! Hımmnnn... Haaa, ha! Hmppppfff. Hrööaaar! Ah! Hiyaaa!.." Tam iki dakika yirmi dört saniye sürüyor işkence, ki bir an oyunda seslendirme yok diye korktum. Ama sonra anladım ki asıl kormam gereken şey seslendirmenin yokluğu değil, varlığıymış. Ardından grafiklerini incelemeye başladım ancak efektlere öyle bir abanmışlar ki arada bir kör olmamak adına gözlerimi kapatarak oynamak zorunda kaldım ve şaşırtıcı bir şekilde hayatta kalmayı başardım. Yapımcılar, oyunu gözlerini tek bir noktaya odaklayan oyuncuların da başarılı olacağı şekilde tasarlamış olsa gerek.

Düşmanlar, Ayumi kadar olmasa da aptallar. Bildiğiniz aptal. Uçanı, kaçanı, duvarların içine girip çıkanı haricinde özel bir yanları yok. Yalnızca bazılarını öldürebilmek için özel yetenekler kullanmanız gerekiyor. Ama bir Ice Elemental'a fireball atmanın pek enteresan bir yönü de yok hani. Zaten "yaratık jeneratörü"nden çıkan düşmandan hayır mı gelir yahu? Aslında başlangıçta her şey güzel, gun-blade'leri kullanması gayet eğlenceli. Ama bir yerden sonra kendini öyle bir tekrar etmeye başlıyor ki hipnotize olmuş şekilde klavye-fareye abanmış buluyorsunuz kendinizi.

Tüm bunlara katlanabilenler için X-Blades'in iyi yanları da var. Hangi büyüleri daha çok kullandığınıza bağlı olarak iki farklı son görebiliyorsunuz mesela. Ama bir kez bitirmek isteyeceğinizden bile şüpheliyim, baştan oynamayı göze alır mısınız bilemiyorum. Bir de ana menüde çalan parça (adı sanırım *Golden Despite*) tek kelimeyle süper. Nasıl olmuş da kendini bu oyunun içerisinde bulmuş anlamadım ama parçayı single olarak çıkartsalarmış daha hayırlı bir iş yaparlarmış gibi geliyor bana.

SİZE KÖTÜ BİR HABERİM VAR

Oh, vallahi rahatladım. Uzun zamandır bu kadar kötü bir oyun oynamamıştım. Minimum iş maksimum kazanç formülünü uygulayarak sarışın bir hatunu aksiyonun ortasına atmışlar, ortaya X-Blades çıkmış diyebiliriz özetle. Zaten X'le başlayan oyundan hayır gelmez diyecektim ama aklıma hemen *X-COM* serisi ve *XIII* geldi, vazgeçtim. Vakit öldürecek bir hack&slash arıyorsanız doğru seçim olabilir X-Blades çünkü gerçekten de harcadığınız vakti öldürmekten başka bir işe yarayacağını zannetmiyorum. Herhangi bir *Devil May Cry*'ı tekrar oynayın ya da Google'ın grafik arama motorunu kullanın derim ben. Kötü habere gelince; oyunun bir üçleme olması planlanıyormuş. Kaçıııın!



Saçlarım nasıl da ahenkle dans ediyor... Saçlarıma bakıyorsunuz, öyle değil mi?

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Oynaması kolay
- \+ İlk başta eğlenceli
- \- Daha ikinci saatten boş ve sıkıcı bir hâl alıyor
- \- Yapay geri zekâlı düşmanlar default olarak geliyor
- \- Fare tekerleğiyle Ayumi'ye zoom yapamıyoruz!







SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Arkanıza dahi bakmadan uzaklaşın. Önünüzü arkanızı karıştırıyorsanız tavsiye: Sol soğan, sağ sarımsak.

4.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Gaijin Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:**- > **Yaş Sınırı:** +17 > **Minimum Sistem:** 1.5GHz işlemci, 256MB bellek, 128MB ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 1GB bellek, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.x-blades.com



WATCHMEN: THE END IS NIGH

ÇOK ŞÜKÜR Kİ YAKINMIŞ SONU - SİNAN AKKOL

Bir şaheser olan filmden naziplenmiş ve derin bir oyun bekler şekilde sayfaya bakıyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Watchmen: The End Is Nigh'da filmin (tabii ki ilk yarısının) derinliğinden ve karakter örgüsünden eser yok. Elbette "kendini işe yaramaz gören emekli kahramanlar" konulu psikolojik bir drama olmasını beklemiyorduk oyunun ama bu da biraz fazla basite indirgenmiş yahu!

Rorschach veya Night Owl'u yönettiğiniz oyun, katıksız bir beat-em-up. Hani şu eskiden bolca bulunan, önünüze geleni dövdüğünüz oyunlardan. "Katıksız" derken, adam dövmenin dışında oyuna renk katacak herhangi bir şeyin olmamasını kastediyorum. Kısım kısım açılan bölümlerde düşman gruplarını pataklaya pataklaya ilerliyorsunuz. Hızlı ve güçlü vuruşlarınız ve tutup atma hareketiniz var. İşi bitmek üzere olan düşmanınızın tepesinde çıkan tuşa doğru basarsanız çok acımasız gözüken bitirici hareketler yapıyorsunuz. Bu bitirici hareketler oyunun en büyük kozu. Çünkü ilk yaptığınızda kafasını gözünü yardığınız düşmana bakarken "vay anasını" dedirtecek güzellikteler. Ama hem zahmetsizce tek tuşla yapılabilmeleri, hem de tekrar ve tekrar yüzlerce kez aynı animasyonları görecek olmanız, kısa sürede etkisini yitirmesine sebep oluyor.

The End Is Nigh klasik bir "şu filmin suyundan da faydalanalım" mantığıyla yapılmış bir oyun gibi gelmiyor insana. Vasat olduğu halde benim pek sevdiğim *Total Overdose*'un da yapımcısı olan Deadline Games tarafından tasarlanan oyunun grafikleri de çok güzel. Rorschach'ın maskesindeki izlerden tutun Night Owl'un pelerinindeki dalgalanmalara kadar, tüm animasyonlar harika. Grafik efektleri, dövüş animasyonları falan belki de bir film oyununda gördüklerimiz arasında en iyileri. Dövüşürken bazen gaza getiriyor bu animasyonlar ve düşmanlarınıza amansızca sol ve sağ fare tıklarıyla girişirken "aha kafası kırıldı" anlarını sık sık yaşıyorsunuz.

Fakat hepsi bu işte… Watchmen güzel grafikli bir beat-em-up. Bölüm başlıyor, birkaç adam saldırıyor üstünüze. Fareye sağlı sollu tıklayıp hepsini çeşitli kombolarla dövüyorsunuz. Herkesi dövünce bir kapı açılıyor, birkaç adam daha geliyor ve dayak yiyip oturuyorlar aşağı. O kapıdan geçiyorsunuz, birkaç adam daha geliyor dayak yemeye. Sonra bir daha… ve bir daha… Bu, oyun boyunca böyle sürüp gidiyor.

Oyunun boyu demişken, onun da dört saat olduğunu bilmenizi isterim. Toplam altı bölümden oluşan oyunu tek oturuşta bitirebilirsiniz. Bitirdikten sonra da diğer karakterle tekrar oynamaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. Bir gamepad'iniz varsa iki kişi oynayabilirsiniz. Ama döv-ilerle-döv-ilerle kısa sürede sıkıyor.

Biz mi değiştik yoksa beat-em-up türünün miyadı mı doldu? İkisi de değil, hâlâ saatlerce MAME'de *Final Fight*, *Captain Commando* oynayabiliriz. Ama nedense beat-em-up türü oyunlar konusunda son 10 yıldır yerinde sayıyor oyun dünyası. Oysa yeni oyun teknolojileri kullanılarak o kadar güzel bir beat-em-up serisi yapılabilir ki… Hadi be Capcom, her seriyi yeni nesle nefis uyarladın bak, bir tek "o" kaldı. Bir tek *Final Fight*'ın yeni nesil versiyonu kaldı, ona da bir el atıver ha? *Olma mı be Capcom?*





1- Watchmen, resimlerde çok güzel gözükerek insanı kandıran oyunlardan.

2- "Team Fortress'da Heavy'lik rolünü teklif etmişlerdi! Nasıl düştüm bu oyuna?"



1- Evet, o dirsek tahmin ettiğiniz yere gidiyor.



2- Rorschach dövüşürken Night Owl tango dersleri almakta.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Güzel grafikler ve animasyonları var
+Dövüş animasyonları insanı gaza getiriyor
- Tekdüzelik ve kendini tekrarlama konusunda kendini aşmış yapımcılar
- Kaynak aldıkları çizgi romanı hiç okumamış olabilirler

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir arkadaşınız aldıysa, oturup iki saat oynayın, biraz eğlenirsiniz. Sonrası vakit kaybı.

5.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Deadline Games >**Dağıtım:**Warner Bros Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı**: -> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 3GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 veya Radeon X800 ekran kartı, 2GB sabit disk alanı> **Önerilen Sistem:** 1,8GHz çift çekirdekli işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 veya Radeon X800 ekran kartı, 2GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.watchmenvideogame.com



VE CREATIVE ASSEMBLY JOKER HAKKINI KULLANDI

- KAAN ALKIN

Dünya insan eliyle yaratılan kıyametine adım adım yaklaşmaktadır. Bozulan ekolojik denge, kürsel ısınma ve insan… İnsan en büyük cinayetini işlemek üzeredir. Dünyayı hayata döndürmek için girişilen çalışmalar sonunda atmosferi düzenleyecek ve küresel ısınmaya son verecek bir çözüm üretmeyi başarır insanoğlu. Hazırlıklar 22 yıl sürer. Gezegeni çevirecek bir tür kalkandır kurtuluş. Dünya yine yaşanır bir hale gelecek, eşiğine geldiği felaketten kıl payı kurtulacaktır.

Bu mevzudan bir oyun çıkabilmesinde *mutlu son* işimizi görmeyecektir elbette, dolayısıyla dünya kurtulamaz. Neyin, neden yanlış gittiğine dair kimsenin bir fikri yoktur. Hayatta kalanlar daha sonra bu olayları "The Event" diye anacak ve yok olan medeniyetten sadece fısıltıyla bahsedeceklerdir. Dünya hayatta kalmayı başarmıştır. Ancak hâlâ korkunç fırtınaların ve depremlerin saldırısı altındadır. İnsanoğlu, hayatta kalmak için yeraltında dev sığınaklar inşa etmeye karar verir ama yüzlerce yıllık bir uykuya yatacağı bu sığınaklarda herkese yetecek kadar yer yoktur. Bazılarının geride kalması gerekmektedir.

Sığınakların kapıları kapandıktan sonra kendini cehennemde buldu dışarıdakiler. Kimisi fırtınalarda can vererek kolay yoldan kurtuldu felaketten, büyük bir kısmı açlıktan ve susuzluktan hayatını kaybetti. Sadece çok küçük bir azınlık gezegenin yeni doğasında hayatta kalabildi. Şehirleri tekrar kurmak için başarısız girişimlerde bulundular. Doğa gibi onlar da değişti. Evrim onları başka canlılar haline getirdi.

Sığınaklarsa sadece belli bir süre misafirlerini koruyabilirdi. Zamanı geldiğinde rüyasız buz uykusundan uyandı insanlık. Geride bıraktıklarından, yeni isimleriyle Sai'den gezegeni geri almak için amansız bir mücadeleye girişti.

AMAAAAAAAAAAN!

Adam olsalardı da dünyanın içine etmeselerdi demek geliyor insanın içinden. Tabii sizin bunu diyebilmek için ya haberleri falan seyretmeniz gerekiyor ya da bu oyun oynamanız. Şeceresinde çok az leke olan Creative Assembly'nin karnesindeki ilk ciddi kırık not Stormrise. Ekibin arada bir kaliteyi düşürdüğü olmuştu daha önce de ama ben hep *Total War* yorgunluklarına veriyordum bunu. Bu bakış açısından yola çıkarak *Empire Total War*'un her zamankinden çok daha fazla yorduğunu söyleyebiliriz. Ya da yaşlılığa bağlı olarak kondisyonları düştü, nefesleri yetmedi oyunu bitirmeye.

WHIP DİYE KONTROL SİSTEMİ Mİ OLUR YA?

Oyun hem yeni nesil konsollarda hem de PC'de boy gösteriyor. Konsolunda gerçek zamanlı strateji oynamak için yanıp tutuşan okurlarımız olabilir. Bu kontrol sistemi de haliyle konsolcular düşünerek hazırlanmış. Nasıl mı çalışmıyor? Anlatayım.

Önce farenin sağ tuşuna basıyoruz ve basılı tutuyoruz. Ekranda o an kontrol ettiğimiz birimi merkezde tutan bir üçgen şerit beliriyor. Şeridin ortasındaki çizgiyi haritadaki birimlerden ya da kullanabildiğimiz yapılardan birine denk getirip sağ tuşu bırakıyoruz, hooooop kamera da kontrol de bu birime geçiyor. Mevzu bundan ibaret. Sorun olan kısmı, deli gibi birim basabiliyor olmamız, en fazla 3 birimi grup yapabilmemiz ve haritanın dört bir yanında onlarca ikon ben buradayım derken nadiren istediğimiz birimi kontrol edebilmemiz. Hele bir de whip'lemeden kontrol muhabbeti var ki o daha da hoş. Uzaktaki birimin üstüne imleci getirip sol tuşa ve shift'e aynı anda basıyorsunuz. Gitmelerini istediğiniz noktaya imleci sürükleyip alayını aynı anda bırakıyorsunuz. Geçmiş olsun. Birim değiştirmeden emir verdiniz. Tabii siz imleci sağa sola çektikçe kamera da hareket ettiğinden diyebileceğim tek şey "Allah yardımcınız olsun". Konsolda gerçek zamanlı strateji oynamak isteyenlere de tavsiyem: PC alın.

Oyunun başında geçirdiğim süre boyunca karmaşık duygular içerisindeydim. Giriş bölümleri biraz fazla yavaştı, oyun açıldıkça daha ilginç, daha heyecanlı bir hale gelmeye başladı. Birim tasarımları, kullanılan renk paleti, animasyonlar... Hoşuma giden çok şey buldum oyunda. Yanlış anlamayın, oyunun öyle inanılmaz grafikleri falan yok kesinlikle. Orta halli. Bu arada geçen süre arttıkça karmaşık duygulardan sıyrılıp Stromrise maceram boyunca beni yalnız bırakmayan o sıkıntılı duyguyla baş başa kaldım. Oyunun ***"muhteşem"*** (öyle muhteşem ki hem tırnak içine aldım, hem koyu hem de italik yazdım) kontrol sisteminin yarattığı mide bulantısı.

TOTAL WAR NİREEE, STORMRISE NİRE

Mide bulantısını bir türlü üstümden atamadığımdan, oyunda gördüğüm *Red Alert*, *Starcraft* melezi havasının da hiçbir önemi kalmadı. Oyunda yer alan iki ırkın birbirinden bir hayli farklı olduğunu belirtmekte fayda var. Echelon (yani sığınakta saklanıp insanlığı kaderine terk eden sözde insanlık) ve Sai (dışarıda bırakılıp inadına hayatta kalan bir zamanların insanları) birimleri tamamen farklı teknolojilere sahip. Echelon ağır silahları, keskin nişancıları, kara ve hava araçları hatta Mech'leriyle savaşın kaderini değiştirmeye çalışıyor. Sai'yse evrimin nimetlerinden yararlanıyor ve mutasyona uğramış farklı canlılarla birlikte çarpışıyor. Teknoloji kullanımıysa kısıtlı.

Oyunun başrolünde biz yani Geary, insanları dışarıda bırakmak zorunda kaldığı için yüzyıllarca sürecek uykusuna vicdan azabıyla yatmış bir subay olarak sahneye çıkıyoruz. Sai'in sürekli diyalog kurduğu karakterimiz yavaş yavaş işlerin ona üstleri tarafından aktarıldığı gibi olmadığını kavramaya başlıyor. Bu arada evrimden de nasibini aldığını fark ediyor. Bu hikâye bize ara videolar ve oyun sırasında ufak ufak yediriliyor. Geary'nin Sai'le

1

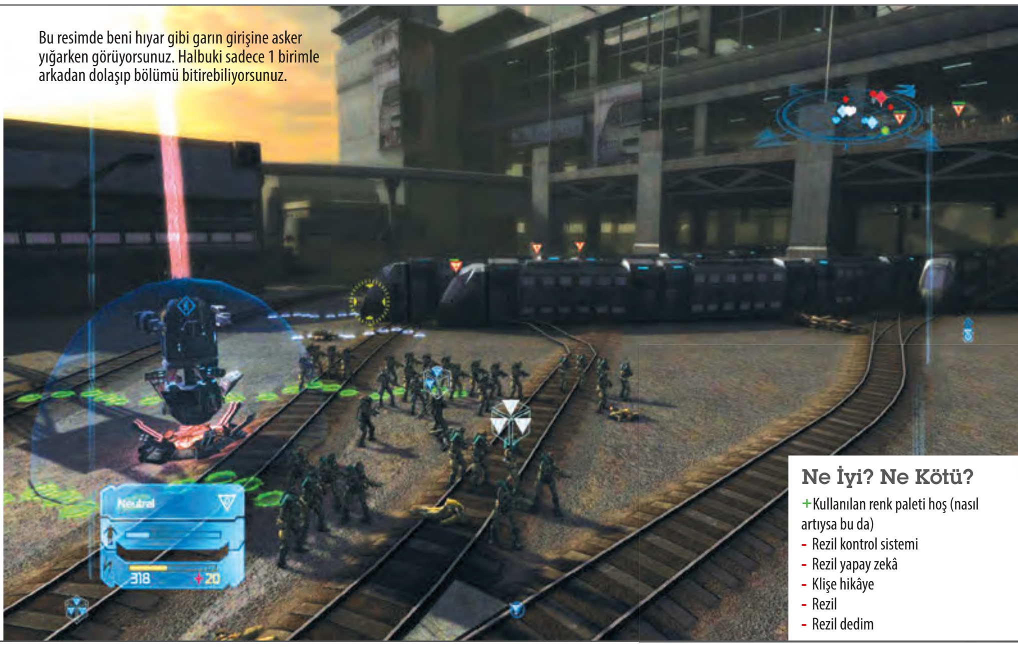


1- Haklısın Eona tek yol bu, tarif edeyim: Başlat\Denetim Masası\Program Ekle/Kaldır

2- Böyle taktik bir harita mevcut oyunda. Bir şey anlayana Echelon hükümeti madalya veriyormuş direkt.

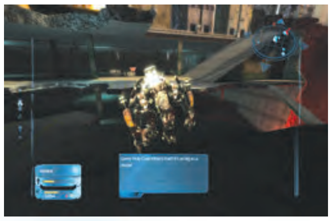
2





Bu resimde beni hıyar gibi garın girişine asker yığarken görüyorsunuz. Halbuki sadece 1 birimle arkadan dolaşıp bölümü bitirebiliyorsunuz.

Geary'nin hayal gücü oldukça kısıtlı. Böyle bir şey görünce "Aman Tanrım, bu da ne! Bir ev kadar büyük" falan diyebiliyor anca. Mazereti "uykudan yeni uyandım, bu kadar yapabiliyorum."



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kullanılan renk paleti hoş (nasıl artıysa bu da)
- Rezil kontrol sistemi
- Rezil yapay zekâ
- Klişe hikâye
- Rezil
- Rezil dedim



konuşmaları, bizi yalnız bırakmayan gizemli yapay zekâ dostumuz gibi karakterler sürekli oradan buradan fırlayıp duruyorlar. Hikâye genel olarak klişe hatta gereksiz olsa da sunumu ufaktan kotarmayı başarmış yapımcı ekip. Ancak iş dönüp dolaşıp dangalak kontrol sistemine takılıp kaldığından bir haz almayı da beklemeyin. 2 dakikada tamamlayabileceğiniz bir bölüm sırf kontroller yüzünden bir saatten uzun sürebiliyor.

Mevcut birimlerinizin tamamını aynı anda seçebilmek gibi bir lüksünüz yok. Bu yüzden oluşturduğunuz her mini gruba ayrı ayrı komut vermeniz gerekiyor. Biraz alışıp belli taktikler geliştirdikten sonra oyunun başka bir eksisi ortaya çıkıyor. Birimler arası denge diye bir şey söz konusu değil.

ÇAPRAZ ATEŞTE KALDIM

Stormrise'ın yüklendiği savaş dinamiği çapraz ateşten başkası değil. Düşman birimi iki ya da daha fazla biriminizle çapraz ateşe alırsanız çok daha kolay eritebiliyorsunuz. Ancak birimler arasında bir güç dengesi söz konusu olmadığından bu mekaniğin de iyi işlediğini söylemek pek mümkün değil. Sai'lerin özellikle yakın temastan hoşlanan birimleri, askerciklerinizi iki harekette lime lime ediyor. Savaş alanındaki birimlere doğru dürüst kumanda edemediğinizden bu tür düşmanları tek bir birimle yemleyip çapraz ateşin içine çekip eritmek gibi bir şansınız da pek yok. Oyun sizi çapraz ateşe alıp eritiyor tabii türlü dangalaklıkla, o başka.



Şimdi bu amca tüm birliği ham yapacak. Kamera, seçili birimin kıçından ayrılamadığı için yardıma yolladıklarım geldi mi geliyor mu kesinlikle belli değil.

Oyunun diğer bir bombası birimlere "saldır" emri veremiyor oluşunuz. Normalde nedir? Bir birim seçer, düşman birimine tıklarsınız falan değil mi? Bu oyunda askerleriniz, tıkladığınız noktaya saldırmak yerine sadece gidiyor. Evet, bildiğiniz gitmek. Menzile ulaşana kadar da çevrelerindeki hiçbir şeye saldırmıyor, düşman birimlerinin arasına dalsalar bile ölen arkadaşlarına bakmadan ilerlemeye devam ediyor, feci şekilde can verene kadar da durmuyorlar. Mech'imiz dahil tüm birimlerin belli özel becerileri var. Oyun sırasında ALT tuşuna basarak bu özellikleri ekranda görebiliyor ve seçebiliyoruz. Ancak birimlerinizin bu seçtiğiniz özelliği kullanacağı garanti değil. Hiçbir şey yapmadan Azrail'i beklediklerine sıkça şahit oluyoruz. Zaman zaman da seçilen saldırının animasyonları ekranda görüntülenmiyor. Biz de oldu mu olmadı mı diye hıyar gibi bakakalıyoruz ekrana. Birimleri üretmek için kullandığımız enerji kaynağı noktaları da ayrı bir karın ağrısı ama onlardan bahsedecek ne gücüm ne de yerim kaldı.

Creative Assembly orta halli grafikler, vasat yapay zekâ, kötü hikâye, rezil kontrol sistemi, inanılmaz kötü bir konsol çevirisiyle karşımıza çıkıyor. Kalbimiz kırılıyor, hüzne boğuluyoruz. *Total War* efsanesine imza atmış ekip olamaz bu oyunu yapan. Üstünde bir sene daha uğraşsalar hem tek kişilik hem de çok oyunculu modlarıyla inanılmaz başarılı bir gerçek zamanlı stratejiye imza atabilirlermiş. Her ne sebepten kasmadılar, uğraşmadılarsa inşallah bir bildikleri vardır diyorum. Sizleri bilemem ama ben ekibi *Total War*'la özdeşleştirmeyi tercih ediyorum. Creative Assembly joker hakkını kullandı. Bir sonraki oyunda böyle olursa iki elim yakalarında (oh bitti, şükür).



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Creative Assembly > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 10+
> **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.8GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6600 / Radeon 2650 ekran kartı, 9GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Quad 2.4GHz / Phenom X4 2.4GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 4870 ekran kartı, 9GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.sega.co.uk/stormrise

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bir oyunu hem bitirmeden hem de kontrolleri PC'ye uyarlamadan piyasaya çıkartırsanız olacağı budur. İnsanlığın sonu gelir.

3.5

PC PS2 PS3 Wii 360



ALMAN ARABASINA VE OYUNUNA BİNİLİR - GÖKER NURBEYLER

Alman oyuncular ve yapımcılar arasındaki dayanışmaya hayranım. Yapımcı, hedef kitlenin RYO ve yapı stratejisine olan düşkünlüğünü bildiğinden ağırlığı bu türe verir ve oyuncu da onu hayal kırıklığına uğratmayarak yüksek satış rakamlarına ulaştırır. Bu motivasyonla adı dünya çapında duyulan kaliteli oyunlar gelir. 2008'de Almanya'da birçok yayın tarafından yılın RYO'su seçilen Drakensang (DS) de bu oyunlardan biri. Oyunumuz Almanya'da D&D'den daha çok tutan The Dark Eye (Das Schwarze Auge) masaüstü RYO serisinin ekranlarımıza yansıyan hâli.

DS'de kendi karakterimizi oluşturmak yerine hazır gelen çeşit çeşit (korsan, amazon, büyücü vs.) karakterden birini alıyoruz. Macera boyunca rastlayacağımız 10 NPC'den üçü daha bize katılıyor. Bunlar arasında alkolik cüce ve depresif büyücü gibi kırık tipler bulmak mümkün (büyücü bana *Otostopçunun Galaksi Rehberi*'ndeki Marvin'i hatırlattı). Yan karakterlerden yanımıza almadıklarımız da otomatik olarak seviye atlıyorlar. Böylece onları da geliştirebiliyoruz fakat bu puanların otomatik dağıtılması gibi özellik kullanılmamış. Şunu da söylemeden geçemeyeceğim: Bir kere de oyuna, gireceğimiz şehrin izin kâğıdı cebimizde başlasak ya da "yiyorsa açmayın" diyerek kapıya yüklensek sakalımı keseceğim!

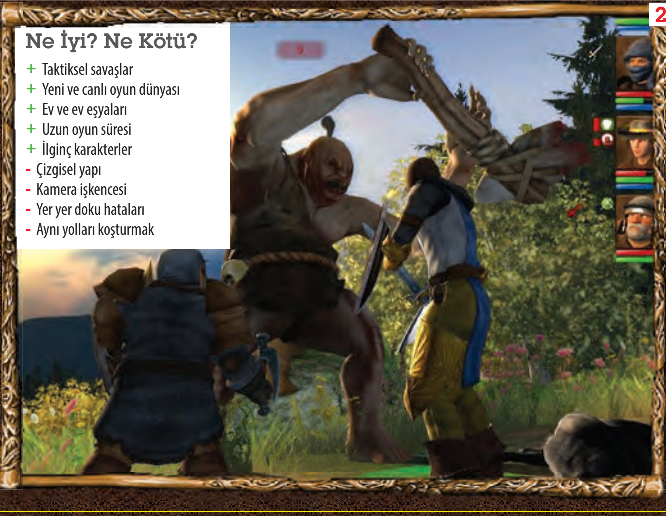


PEMBE PANJURLU EV VE DANSÇI AYILAR

Oyunun ilk saatlerinde her türlü ıvır zıvır rakiple (haydut, hayvan, semizotu, ebegümeci) karşılaşıyoruz. Bu safhada görevlerin veriliş şekilleri de pek etkileyici gelmiyor. Buna rağmen oyun ilerledikçe görevlerden ne bekleyeceğimizi bilmiyor olmak, heyecanımızı canlı tutuyor (ya da safız). Şöyle anlatayım: Heyecanla bir cinayet soruşturmasına başlıyoruz. İpuçlarını topluyor, önümüze çıkan bilumum maydanoz ve rokayı keserek hedefe ilerliyoruz. Fakat görevin finali beklentimizden öyle uzak oluyor ki salatalık gibi kalıyoruz (Göktuğ'un bir yemek tarifi vardı, ne oldu ona?). Diğer yandan klişe dediğimiz bir görev, tahmin etmediğimiz şekillerde politik oyunlara devam edebiliyor. Bunun dışında hırsızlar loncasını soymak ve halay çeken ayıları huzura kavuşturmak (yazarken bile garip hissettim kendimi) gibi matrak görevlerimiz de var. Oyun atmosferi önceden hazırlanmış (script) sahnelerle tamamlanıyor. Alkolü bırakmaya yemin eden sarhoşlar falan sayesinde oyun iyice şenleniyor. Yine de isterdim ki yönettiğimiz karakterler birbiriyle laflasın, arada bir tanesi diğerine sataşsın. Birkaç kişiyi yönettiğimiz oyunlarda bu özelliği acayip arıyorum.

DS'de savaş sırasında oyunu durdurarak komutlar verebiliyoruz. Neye, nereden, nasıl daldığınız da çarpışmanın sonucunu etkilediğinden başvuracağınız bir seçenek. Bir iskelete birinci sınıf bir ekmek bıçağıyla dalmaktansa ikinci sınıf bir çekiçle vurmak daha iyi sonuçlar doğuruyor. Aynı şekilde arkanızdan dalarlarsa ya da ok atmaya çalışırken biri dibinizde bitince şaftınız kayıyor. Oyunun ilk yarısında düşürdüğüm eşyaların çoğunlukla tüccarlarda bulunmasının kendi bahtsızlığım olduğunu umuyorum. Buna rağmen daha oyunun başlarında kendi bahçesi, yeterli sayıda odası ve eşyalarımız için sandığı bulunan bir evimiz olması (Ferdok'ta) çok hoş. Hatta evcil hayvan edinme, yeni eşyalar alma ve evi çekip çeviren hizmetli tutma gibi seçeneklerimiz de var. Örneğin demirci ustası bir karakter eve örs alarak burada çalışabilir. Bu nedenle gereksiz şeylere para harcamak yerine evinizi donatmak isteyebilirsiniz. Eve alınan eşyalar, craft'ı da eğlenceli hale getirmiş. DS'de ufak detayların atmosfer üzerinde büyük etkisi var. Çeşit çeşit çiçek ve hayvan gerçekten orada yaşadıkları intibası bırakıyor (Serpilcim bu fiili enson 1872'de kullanmıştım değil mi?). Bunda, oyunun çoğunlukla açık alanlarda geçmesinin etkisi büyük. Yine de bu devirde hâlâ karaktere yapışık kamera mı sorusu kulaklarda çınlıyor.

Almanların yılın RYO'su seçimlerinde kanaat notu kullandığı (torpil geçtiği) aşikâr ama DS'yi her halukarda yeni bir oyun evreni ve eğlenceli bir RYO isteyen herkese öneririm.



Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Taktiksel savaşlar
- \+ Yeni ve canlı oyun dünyası
- \+ Ev ve ev eşyaları
- \+ Uzun oyun süresi
- \+ İlginç karakterler
- \- Çizgisel yapı
- \- Kamera işkencesi
- \- Yer yer doku hataları
- \- Aynı yolları koşturmak

1 – First Aid ve Perception'a yatırdığınız hiçbir şeye acımayın.

2 – Sarılacaksak, bir kere o sopayı indir. Azıcık medeniyet yahu!

3 – Ağaç kovuğuna bile görev doldurmuş adamlar, helal olsun.







1 – DS'de bol bol ot toplatacaklar size. Ben her ot topladığımda aklım Ege yemeklerine gitti.

2 – Avcumu yalarsın" derken şaka yapmıyordum. Al yala!



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Dark Eye evreninde klasik tarzda eğlenceli bir RYO. Türü sevenler için taze kan.

7.4

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Radon Labs > **Dağıtım:** Anaconda > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 12 > **Minimum Sistem:** 2.4GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 3.8GHz işlemci, 2GB RAM, 512MB ekran kartı > **Web:** www.drakensang.com



ARTÇI ŞOKUN İLKİNDEN HAFİF OLMASI GEREKMİYOR MUYDU? - TOLGA KÖKER

Açık söylemek gerekirse Shellshock 2 - Blood Trails'ı elime aldığım dakikada, 2004'te çıkan ilk oyunun devamının yapıldığından bile haberim yoktu. Ya bir şekilde gözümden kaçmış ya da çok fazla ilgilenmemişim herhalde. Eidos'un eski hataları düzeltip oyunu daha iyi bir hale getirdiği gibi olumlu (safça?) düşüncelerle yaklaşmama rağmen beklediğim çıkmadı.

UWE BOLL, BU SENARYONUN ARKASINDA SEN Mİ VARSIN?

Hikâyeye Vietnam'a daha yeni gelmiş sıradan bir er olarak başlıyoruz ve daha inişimizle birlikte özel bir asker olduğumuzu öğreniyor ve sınırda özel bir göreve gönderiliyoruz. Kamboçya'nın 50km doğusundaki gizli bir tıbbi üste, Griffin adlı bir çavuşla tanışıyoruz ve orada Whiteknight kod isimli kişinin yaptıklarını ve neden bizim özel olduğumuzu öğrenmeye başlıyoruz (en azından düz mantık yürüterek böyle bir süreç bekliyoruz). Burada tuhaf bir virüs askerleri etkilemiştir ve hayatta kalan tek asker de kardeşimizdir.

Oyunda belirlenmiş bir rotada, etrafımızda gördüğümüz bütün Vietkonglu düşmanları ve sürüsüne bereket virüsten etkilenmiş zombimsi askerleri vurup duruyoruz. Kırılmış bir duvardan çıkan bir el ya da aniden patlayan bir bubi tuzağı gibi türlü türlü klişe aksiyon arasında, gözümüzü kırpmadan ve kalbimiz teklemeden ateş edip durmak bütün işimiz.

BU OYUNDA BİR TÜRLÜ ZORLANAMADIM

Karşınızdaki ister asker olsun, ister zombi, asla değişmeyen bir şey var: Yapay zekâ tam bir felaket ve sizi gülmekten yerlere yatırabiliyor. Düşmanlarımız etrafta öylece, ne yapacağını şaşırmış tavuklar gibi koşturabiliyorlar. Yüksekte bir yerde olduğunuzda size ulaşamadıkları için aynı noktada toplanıp tek bir havai fişekle(!) ölmeyi bekleyebiliyorlar. Bir siper çukuruna aynı noktadan atlıyorlar ve siz aldığınız nişanı hiç bozmadan hepsini indiriyorsunuz. Oyunun en tehlikeli (gibi) olan düşman tipi dazlak ve boxerlarıyla etrafta dolaşan zombiler. Üstünüze koşturup arkanıza dolanan zombiler de zaman zaman tehlikeli olabiliyor ama hepsi bu. 13. Cuma setinden fırlamışa benzeyen boss bile ömrünüzü kısaltmayı başaramıyor.

Yakın dövüşe girdiğinizde ya da bubi tuzaklarıyla karşılaştığınızda ortaya çıkan "şu düğmelere hızlıca basmalısın" aksiyonu gayet sıkıcı ve tekrardan ibaret. Zaten tuzakların birçoğu yanından geçip gidebileceğiniz kadar işlevsiz. Yerlerdeki bütün mühimmat ve silahların teker teker aksiyon tuşuyla alınmak zorunda olmasıysa çok gereksiz. Yıllardan beri alıştığımız ve genelde kullanılan "üzerinden geç senin olsun" sistemi ne yazık ki burada yok. Hele de kurşunları almanız oldukça zor çünkü hepsi birbirinin üstünde duruyor.

Ve evet, oyunun harika sesleri... Yakınınızda zombi hırıltıları duyduğunuz zaman yeni bir alanda bir sürü yeni zombiyle karşılaşacağınızı anlıyorsunuz. Korkutma sahnelerinde çıkan, Windows hata mesajı efektine benzeyen "doink" sesi sadece sizi güldürmeye yarıyor. Gereksiz yere kullanılmış, gerginlik olsun diye yapılmış efektler, kulağa kötü gelen silah sesleri, müzikler... Seslendirmeler de üstüne tuz biber ekmiş.

Bazı mekânlardaki ışık oyunları ya da efektler gerçekten hoşuma gitti ama maalesef bunu bütün grafik altyapısına yansıtamamışlar. Yani çok güzel bir patlama efekti görüp tam umutlanmaya başladığınız anda, diyelim ki bir el bombası atıyorsunuz ve fikriniz tekrar değişiyor. Çünkü bomba değil de kız kaçıran atmışsınız gibi bir efekt oluyor gördüğünüz. Neredeyse birbirinin aynısı olan yüzlerce zombiyi aynı hareketlerle çatır çatır indirmenin de bir yerden sonra hiçbir esprisi kalmıyor.

Sonuç olarak elimizde 5-6 saat gibi kısa bir sürede biten bir "Evet biz Amerikalıyız ve yine muhteşem bir icat yaptık ama elimize yüzümüze bulaştırdık ki bir kahraman çıkıp bizi kurtarsın. Çünkü her Amerikalı doğuştan kahramandır" senaryosu var. Sadece üstünüze koşan yapay zekâsı ve yarım kalmış grafik altyapısıyla bile Shellshock 2 tam bir fiyasko. Kudura kudura oynayacak yeni FPS arıyorsanız, gidip satranç oynamak bile daha isabetli bir tercih olabilir.



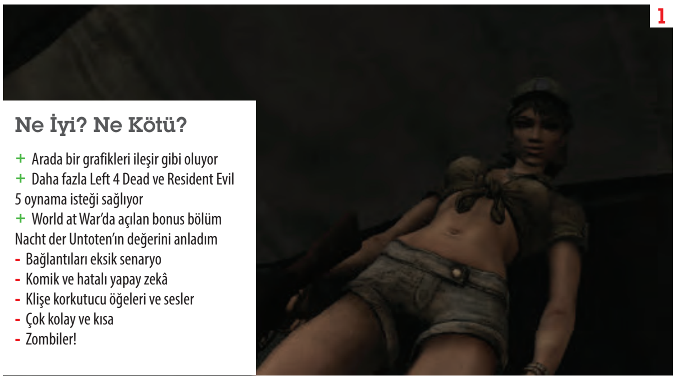
1



2

1 – Ölmeden önce kameralara son kez gülümseyen Zombi Joshua, ne ilk ne de son.

2 – Oyun dünyasının intihara en yatkın yapay zekâsı Shellshock 2'de.



1

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Arada bir grafikleri ileşir gibi oluyor
- \+ Daha fazla Left 4 Dead ve Resident Evil 5 oynama isteği sağlıyor
- \+ World at War'da açılan bonus bölüm Nacht der Untoten'in değerini anladım
- \- Bağlantıları eksik senaryo
- \- Komik ve hatalı yapay zekâ
- \- Klişe korkutucu öğeleri ve sesler
- \- Çok kolay ve kısa
- \- Zombiler!

1 – İlk defa mı oyun oynarken ölen birini görüyorsunuz bayan?

2 – Ay ışığında çok daha hoş göründükleri kesin (kur mu yapıyorum nedir).



2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Çok daha iyi örnekleri varken böyle bir işe kalkan Rebellion'ı gösterdiği cahil cesareti için kutluyoruz.

5.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Rebellion > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (69 TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** 2.4GHz işlemci, 512MB RAM, GeForce 6800 veya Radeon X800 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 1,8GHz çift çekirdekli işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 veya Radeon X800 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.eidos.com



1- Bu köprüyü geçmek için önümüzdeki iri ve kıllı engeli aşmamız gerek.

2- Ufaklıklara gereğinden fazla güç verdiğinizde olacakları görüyor musunuz?





ADVENTURE ÖLÜYOR MASALLARINI UNUTUN, SİZE DAHA GÜZEL BİR MASALIM VAR -ESER GÜVEN

Ceville'le tanışmamız tamamen bir tesadüf sonucu oldu. Marketten kurabiyelerimi, kolamı falan almış eve dönüyordum. Sanırım biraz dalgındım, başım öne eğik, yavaş yavaş çıkıyordum yokuştan. Bir anda bir şey pat diye bacağıma çarptı, tam ağzımı açtım "önüne baksana" diyecektim ki ne göreyim, karşımda bücür bir kral. "Pardon isyancılardan kaçıyordum, kusura bakmayın" dedi.

Yok ya kimi kandırıyorum, böyle olmadı elbette. Goblins 4'le ilgili haberlere bakmak için Kalypso Media'nın sayfasına girmiştim. Orada beni doğrudan Ceville karşıladı, şirin mi şirin, ufacık tefecik bir kralmış kendisi. Oyunun iddiaları klasikti: "*Monkey Island*, *Shrek*, *Discworld* gibi serilerin mizah anlayışıyla yoğrulmuş eğlenceli bir point&click adventure." Bu masalları çok duymuş biri olarak her zamanki şüphecilik zırhımı üzerime geçirdim ve beklemeye başladım. Bekleyiş sona erdi, gel bakalım aslanım, kapışalım şimdi bir seninle.

AYARINA KURBAN

Oyunu yükler yüklemez her zaman yaptığım gibi ayarlara girdim. Altyazıları açtım, grafik ayarlarına geçtim. 1920x1200'e kadar çıkan çözünürlük ayarı ilk dakikada benden tam puan aldı. "Gerçek zamanlı gölgeler" diye ayar mı var? Hemen açalım. Doku kalitesini ve efektleri de sona dayayalım ve oyuna girelim.

Daha oyunun ilk sahnesinde bir 'vay be' çıktı ağzımdan. 3D kullanan macera oyunlarından çok fazla hazzetmiyorum. Genelde ağızlarına burunlarına bulaştırıyorlar çünkü. Ceville'i oynadığım ilk 10 dakika içinde "3D kullanılacaksa işte tam olarak böyle kullanılmalı' dedim, harika.

Ceville, yönettiğimiz minik kralın ismi. Kendisi boy olarak biraz ufak kalmış ama maşallah bu eksiğini kötü kalbiyle, halkı umursamayışıyla pek güzel kapatıyor. Ama işte artık tak etmiş halkın canına, isyan çıkarıvermişler. İlk sahnede Ceville'i kısılı kaldığı taht odasından çıkarmamız gerekiyor. Hemen kontrollere bakıyorum, inanılmaz sade bir sistem. İmleci herhangi bir öğenin üzerine götürünce o öğeyle yapılacak iş gösteriliyor. Yani 'dur adamla konuşmak için ağız ikonunu seçeyim, cebinden çikolatasını aşırmak için el seçeneğine tıklayayım, çöreklerin kokusunu almak için burun tuşunu seçeyim' yok. İmleci çöreğe götürünce 'çöreğin kokusunu içine çek' seçeneği çıkıyor mesela. Tıklayın, anında çekin! Genel olarak kalabalığa yer bırakmayan bir sistem ama bu benim en büyük şikâyetlerimden birini saklamaya yetmiyor: Bulmacaların zorluğu. Buna birazdan değineceğim ama şimdi şu taht odasından çıkmaya çalışalım.

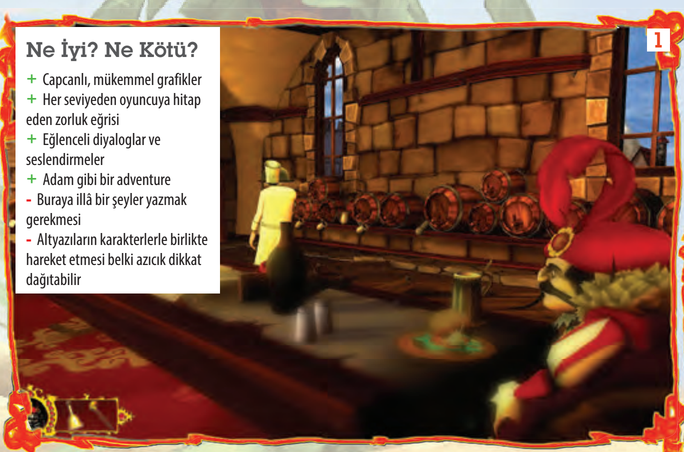
TEK KAHRAMAN FİYATINA ÜÇ TANE

Bir iki basit eylemin ardından camdan çıkıyor ve iple sallanarak mutfağa giriyorum. Tam o anda arka planda Indiana Jones müziğinin azıcık değiştirilmiş hali çalıyor, son derece yerinde, bir o kadar da keyifli bir seçim. Diyaloglar da çok eğlenceli. Sanırım oyun vaatlerini gerçekleştirebilecek, devam edelim. İşkence odasında da minik bir bulmacayı çözünce şövalye Ambrosius'la tanışıyorum. O da nesi? Tanışmadan birkaç dakika öncesine dönüyoruz ve bu sefer Ambrosius'u kontrol etmeye başlıyorum. Evet, tıpkı bazı eski canavar adventure'larda olduğu gibi (*Day of the Tentacle* mesela) birden fazla karakteri yönetiyoruz. Ceville ve Ambrosius'un yanına ileride sevimli kız Lilly de katılıyor ve oyun bizlere harika bir masal anlatmaya başlıyor. Karakterleri aynı anda yöneterek çözmeye çalıştığımız bulmacalar bir anda zorluk seviyesini de değiştiriyor ve yaratıcılığımızı konuşturmamız gereken dakikalara giriyoruz. Başlarda "bu kadar basit mi" diye burun kıvırdığınız bulmacalar siz oyunu öğrenip alıştıkça zorlaşmaya, kafanızı karıştırmaya başlıyor. Bulmacaların hiçbiri inanılmaz zor değil, yine de en tecrübeli oyuncuların bile apışıp kalacağı anlar da bol bol yaşanıyor.

Tanışmamız tamamen tesadüf eseriydi ama son zamanların en nefis oyunlarından biri çıktı Ceville. Önünüze çok farklı bir masal getiren ve sizi başrol oynamaya çağıran Ceville'in bu teklifini kabul edin, pişman olmayacaksınız.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Capcanlı, mükemmel grafikler
+ Her seviyeden oyuncuya hitap eden zorluk eğrisi
+ Eğlenceli diyaloglar ve seslendirmeler
+ Adam gibi bir adventure
- Buraya illâ bir şeyler yazmak gerekmesi
- Altyazıların karakterlerle birlikte hareket etmesi belki azıcık dikkat dağıtabilir





1- Aşçımızın en güvendiği yemeklerden biri de bu leziz fareburger.

2- Ölü korsanların Monkey Island'da kaldığını sanmıştık, anlaşılan hortlamışlar.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Realmforge > **Dağıtım:** Kalypso Media > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 1.6GHz işlemci, 512MB RAM, 2GB disk alanı, 128MB DX9 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.ceville-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Seninle tanıştığıma çok memnun oldum Ceville, kurabiye yemeye de beklerim.

8.8

PC PS2 PS3 Wii 360



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

TANRIM, BENİ BAŞTAN YARAT

Biraz garip bir şeyden bahsetmek istiyorum size buradan. Belki Console Master buna tam manasıyla açık bir ortam değil fakat yine de oyunlarla, oyunlarımızla yakından alakalı bir noktadan geçiyor olabilecek bu tartışma hakkında fikrinizi merak ediyorum.

Türk oyun endüstrisi yok dendi senelerce ama aslen var. İstanbul Efsaneleri'nden beri sürüne sürüne ilerlese bile yine de bir Türk oyun endüstrisi var. Bir Türk müzik endüstrisi de var, bir Türk sinema endüstrisi de var, sonra Türk basın/yayın/yazım endüstrisi, yok efendim Türk dizi endüstrisi... Hepsinde belli bir üretim/tüketim dengemiz var. Ve hepsinde, akıl almaz bir "ısrarlı esinlenme" modası var. Bunu isminin lüzumsuz olduğu bir derginin internet sitesine bakarken düşünmeye başladım, fikrini çok sevdiğim biriyle bunu paylaşırken düşüncem ilerledi, o şaşırmadığını ve üzülmediğini söyledi. Zira ona göre "üretene değer verilmiyorsa çalınması çok normal"di. O kadar haklıydı ki... Fakat yine de anlatamamıştım derdimi, benim üzüldüğüm nokta tam olarak bu değildi.

Esinlenmek belli bir duyarlılık gerektirir. Resim dünyasında bu çok daha saygın bir şeydir, usta taklitçiler yeri geldiğinde kalburüstü özgün ressamlardan daha fazla takdir görür mesela. Fakat bu duyarlılık, yani iyiyle kötüyü ayırt edebilecek kadar birikime sahip olma ve iyinin taşıdığı mesajdan etkilenme, doğru şekilde yapılırsa öğrenme sürecinin parçası olur, yaratıcılığa dönüşebilir. Beni üzen de bu işte… Yaratabilecekken, yani ortada eksik olan tek şey eforken birden kenara çekilip taklit olmakla yetinmek. Peki neden bu? Eğer kolaya bu kadar mahkumsak neden ufak şeyler yarata yarata kolay bir yol çizmiyoruz da büyük hedefleyip, kocaman taklitler yapıyoruz? Ben bir cevap bulamıyorum arkadaşlar, eğer sizin bir cevabınız (veya CM hakkında en ufak bir eleştiriniz) varsa, maillerinizin başımın üstünde yeri var, biliyorsunuz. Gelecek aya kadar, baş baş o halde.



ARMY OF TWO'NUN KIRKI ÇIKIYOR

Geçen sene bir ofis toplantısında Tuğbek'in Mehmet'e "Army of Two hakkında Anlam Arayışları yazabilirsin aslında" dediğini hatırlıyorum ve bu da tam olarak benim Army of Two ile olan ilişkimin başlayıp bittiği yeri sembolize ediyor. Eğer benim aksime geçen sene EA'in piyasaya sürdüğü beş yeni fikri mülkten en az sükse yapanı Army of Two ile derin bir ilişki kurmayı başardıysanız, o zaman devamının geldiği haberine sevinebilirsiniz. Army of Two: The 40th Day isimli devam oyunu hakkında bölümlerden birinin Şanghay'da geçeceğinden başka bir bilgi yok, bir de oyunun 360 ve PS3'le birlikte PSP'ye çıkacağını biliyoruz. PSP sahipleri? Tebrikler, nurtopu gibi başka bir ev konsolundan çakma oyununuz oldu!

CONSOLE



BLOKFLÜT YERİNE WII MUSIC

Shigeru Miyamoto bugüne kadar yaptıklarını hep heyecanla savunan bir insan oldu ve biz kendisini biraz da bu yüzden sevdik. Fakat dergi ahalisi olarak Shigeru'nun yanaklarını sıkma arzumuzu zaman zaman dile getirsek de, açıkçası Wii Music'i savunma şeklini aklımız almıyordu. Elini manyak gibi sallayarak trampet çaldığın hissini nasıl yaşayacağımızı kavrayamadığımız gibi, bunun küçük çocukları müziğe çekeceğini falan da düşünmüyorduk. Fakat görünen o ki birileri Shigeru'ya bu noktada katılıyormuş. Zira geçtiğimiz ay Washington'daki H.D. Cooke İlköğretim Okulu, müzik derslerinde Wii Music kullanma kararı aldı, üstelik bu kararın 50 okulda daha alınması bekleniyor. Bu uygulamanın D.C. Eğitim Şansölyesi tarafından çıkartılan "her ilköğretim okulunun bir müzik öğretmeni olmak zorunda" kuralına uymak için başlatıldığı söylense de biz yine de merak etmeden duramıyoruz: Sayın H.D. Cooke müdürü, yahu Rock Band de vardı, Wii Music nereden esti allasen?

TAM DAYAKLIK

Geçtiğimiz aylarda size modlanabilen 360 kasalarından söz etmiş, bağımsız kişi ve şirketlerin 360 kasası modlamaya devam ettiğini duyurmuştuk. Fakat meğerse iş bundan da derine gidiyormuş. Amerika'da 360 sahibi bir gencin, kafası güzelken Xbox 360'ını parçalayıp bir marihuana nargilesine çevirdiği ortaya çıktı. Resimde de görebileceğiniz üzere, gencin kendi kararıyla basına tanıttığı güzelim 360 harap durumda. Tabağımdaki bezelyeleri yemek istemediğimde annemin bana söylediği bir şeyi şu gence söylemek istiyorum: "Oğlum onu bulamayanlar da var lan!" (annem *lan* demez gerçi). Beri yandan ben bugüne kadar hiç bezelyelerimden marihuana nargilesi yapmadım.



AYDIN HAVASI

- Lionhead yetkilileri daha fazla Fable 2 DLC'sinin yolda olduğunu açıkladı.

- Microsoft'un bu sene Halo 3: ODST ve yeni GTA IV DLC'si dışında büyük bir exclusive duyurmamış olması oyun kulislerinde garip karşılandı. Firmanın GDC veya E3'te büyük bir bomba patlatmasını bekliyoruz.

- F.E.A.R. 2'nin askerlerini Micro Machines benzeri bir şekilde ufaltıp normal dünyada savaşmaya salacak Toy Soldiers DLC'si yanlışlıkla XBLA'da piyasaya sunulduktan bir gün sonra geri alındı. DLC'nin çıktığında bedava olacağı da açıklandı.

- Call of Duty: Modern Warfare 2'nin 2009 kışına yetişeceği söyleniyor.

- Spore'un Wii versiyonunun bir ismi ve bir misyonu var artık; Spore Hero. Spore'un yaratık safhasında geçen ve Wii'nin hareket algılayıcı kontrollerinden faydalanan oyun, 2009'da bir ara Wii'lerimizi ziyaret edecek.

RESI VE KARANLIK? ÇOK ŞAŞIRTICI!

Geçen sene çıkan Resident Evil: The Umbrella Chronicles'ı seven azınlıktansanız size iyi bir haberimiz var: RE evreninde geçen sevimli (!) rail-shooter'ınıza bir devam oyunu geliyor. Adı da en az ilki kadar orijinal. Resident Evil: The Darkside Chronicles. Darkside Chronicles'ı Resident Evil 5 çıkış partisinde duyuran Capcom, oyunun ilkinden daha karanlık olacağını, Claire Redfield ile hepimizin favori zırtapoz saçlı Amerikalısı Leon Kennedy'yi oynayabileceğimizi ve bir rail-shooter için olabilecek en iyi kamera açıları üzerinde çalıştıklarını söyledi. Sonra bir daha oyunun ne kadar karanlık olacağından dem vuruldu. Evet. Yani o kadar basın mensubunun Darkside Chronicles isminden bir sonuç çıkartabileceğini akıl etsin diye bekliyorsun ama... Masachika'cım, şimdi ne kadar karanlık oluyordu oyun?





THE GETAWAY: SONY FRANCE

Ekonomik krizin insanlara neler yaptırdığını her yerde okumaya alışmış durumdayız fakat büyük ihtimalle ilk defa bu kadar uç bir örnek duruyor karşımızda. Sony'nin Fransa fabrikalarından 300 işçinin çıkartılmak zorunda olduğunu işçilere bizzat açıklamak isteyen Sony Avrupa yöneticisi Serge Foucher, işini kaybeden çalışanlardan 12'si tarafından bir gece boyunca rehin tutuldu. Evet. Şaka yapmıyoruz. Her ne kadar işten çıkarılanlar video departmanından da olsa, kriz yüzünden iptal ettiğiniz Getaway isimli oyununuzu, yaşadığınız bu tecrübeyi konu alacak şekilde tekrar yapmaya başlasanız ne acayip olur değil mi Serge? Olmaz mı?

MASTER



KONSOL TOP 20

Artık resmileşti, oyun dünyası tamamen Nintendo, EA ve Activision'ın elinde.



1 KILLZONE 2
PS3
Aman Tanrım! Wii'ye çıkmamış bir 1 Numaramız var bu ay!

Sıra	Oyun	Tür	Platform	Yayıncı
02	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
03	Tom Clancy's H.A.W.X.	Aksiyon	PC, PS3, 360	Ubisoft
04	Halo Wars	Strateji	360	Microsoft
05	Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
06	Street Fighter IV	Dövüş	360, PS3	Capcom
07	FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
08	Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
09	Ben 10: Alien Force	Aksiyon	PS2, PSP, DS, Wii	D3P
10	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Derleme	PS3, 360	Sega
11	Disney's Bolt	Macera	DS, PS2, PS3, Wii, PC, 360	Disney
12	Silent Hill: Homecoming	Korku	PS3, 360, PC	Konami
13	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
14	Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PS3, 360, PC	Rockstar
15	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
16	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Sega
17	Guitar Hero: World Tour	Eğlence	Wii, PS2, PS3, 360	Activision
18	Need for Speed: Undercover	Yarış	PS3, 360, PC, PS2, Wii, DS, PSP	EA Games
19	Call of Duty 4: Modenr Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
20	F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	PS3, 360, PC	Warner Bros

SAÇLARINI TOPLASANA

Hideki Kameya, ismini bilmeden işlerini sevdiğiniz yapımcılardan biridir. Devil May Cry, Resident Evil 2, Viewtiful Joe ve Okami gibi oyunların yönetmenliğini yapmıştır fakat genel olarak bu oyunlardan kaynaklanan sevgi hep Shinji Mikami'ye gider. Hideki'nin bu yanılgıyı yıkacağı umuduyla Bayonetta'yı bekliyordum. Hatta oyunun haddinden fazla abartıldığını bilmeme ve bu tür pazarlama taktiklerine pek itibar etmememe rağmen. Eh, şimdi vereceğim haber bu konudaki fikrimi değiştirmeye en yakın şey sanırım. Bayonetta'nın kahramanının eski Başkan Yardımcısı adayı Sarah Palin'e çok benzeyen bir hatun olduğunu biliyorduk, bilmediğimiz ise hatunun üzerinde uzun saçlarından başka hiçbir örtü, herhangi bir giysi parçası olmayacağıydı. Asıl haberse şu: Kahramanımız büyü yapmak için zaman zaman saçlarına ihtiyaç duyacak! Bu ne demek biliyorsunuz değil mi? En güçlü büyüleri bulmak için hiç bu kadar büyük bir motivasyonumuz olmamıştı.





Eternal Sonata

NOTALAR ALTINDA ISLANMAK - FURKAN FARUK AKINCI

O kadar kırılgan ve narindi ki parmak ve bilek hareketleri, sanki hiç temas etmiyordu notalara. Kalabalık hayranlıkla izliyordu onu ancak içlerinde bu genç adamdan nefret edenler de vardı. Sonunda ne olacağını düşünmeden, sadece çalıyordu. Sonu gelmez notaların arasında, sonsuz duygularla çalıyordu. "Kendisi narin olabilir ama yaptığı müzik ağaçların arasına gizlenmiş toplara ve tüfeklere benziyor" diye düşündü en büyük rakibi. Sadece büyük salonlarda güçlü insanların keyfi için değil, daha çok bezmiş bir halkın kurtuluş mücadelesine destek olmak için besteliyordu duygularını. Garip ve geçinilmesi zor bir adamdı. Hani o zamanlar 'ince sanatçı hastalığı' denilen kırıklığa sahipti. Hayata kırgındı, kadınlara kırgındı, politikacılara kırgındı. Bu hastalıklı yaşamın sonları da erken geldi haliyle… Ömrün yarısını henüz geçmişken…



Komadaydı Chopin. Renklerin hiç olmadığı kadar farklı olduğu bahçelerde geziyordu. Her şeyi kendisinin yarattığının farkındaydı ancak inanıyordu işte. Burası vardı, bu kasabalar, bu çiçekler, bu melodiler… Aşağı doğru bir patika iniyordu önünde, yağmurun altında yürümeye başladı. Rüzgâr şiddetini artırdıkça geniş bir ovaya doğru yol aldığını anladı. Ve en sonunda rastladı ona, uçsuz bucaksız uçurumun ardında parlak ışıklarıyla başka bir kasaba daha görüyordu. Ve bir de kasabayı izleyen 'o'nu... Sarı saçları gökteki yıldızların altında ipeksi bir yumuşaklıkta parıldıyordu. Yaklaştı ve 'merhaba' dedi kimsenin sevmediği ona. Sohbet etmeye başladılar. Onların bu halini uzaktan gören sözcüklerle değil, notalarla konuştuklarını sanırdı. Birlikte yürümeye başladılar. Sarışın kız buralardan gitmek ve yeni insanlarla tanışmak istiyordu.

Bu sıralarda 'öteki' kasabada yaşayan iki kardeş ekmek çalıyorlardı yine, lağımlarda baktıkları kimsesiz çocuklar için. Her seferinde daha da zorlaşıyordu çalmak. Fakat yapacak başka da bir şeyleri yoktu. Lord denen o züppe yüzünden her şeyin fiyatı artıyordu. Eski ama ucuz olan her şey artık pahalıydı. Hayat giderek zorlaşıyordu. Bir yandan da lağım fareleriyle uğraşmak zorundaydılar tabii. Yine de onları hayata bağlayan en güçlü şey, umut, tüm güçlü müzikler gibi çalınıyordu yanları başında… Sıcak ekmeklerini kendi evlerinde yiyebilsinler diye.

AYIŞIĞINDA YIKANAN NOTALAR

2007 yılında Xbox 360 sahipleri masalsı bir dünyaya adım attı. Ölüm saatlerini yaşayan ünlü besteci Frederic Chopin'in bilincine doğru çıkılan unutulmaz bir seyahatti bu. Eternal Sonata (ES) grafikleri, karakterleri, hikâyesi ve en önemlisi müzikleriyle tüm oyuncuları büyülemişti. Japon-RYO kategorisine giren ES, kendi türü içinde de oldukça yerinde yorumlarıyla dikkat çekiyordu. Kısacası ES'nin Xbox 360 serüveni başarılı geçmişti. Şimdiyse sırada PS3 sahipleri var. Üstelik bu sürüm 360'çıları kıskandıracak bazı özel yenilikler de içeriyor.

ES, anime tarzı grafikleri, yalın karakterleri, ferahlatıcı diyalogları ve belgesel tadındaki geçiş sekanslarıyla kaliteli bir oyun. Belki bir *Final Fantasy* ya da *Lost Oddssey* kadar derinlikli oynanışa ve senaryoya sahip değil ama kendine has özelliklere sahip. Bu özelliklerin en başında da savaş sistemi geliyor. Sıra tabanlı olan savaşlar, parti içinde bir karakteri yönlendirmeye başladığınız zaman yarı gerçek zamanlı bir oynanışa dönüyor. Sıra, partinizdeki bir karaktere geldiğinde oyun size belli bir hareket süresi tanıyor (tactical time) ve karakteri kımıldattığınız anda bu süre işlemeye başlıyor. Oyun ilerledikçe karakterinize göre bu süre değişkenlik gösterebiliyor. Savaş süresince bu süreyi ne kadar iyi kullandığınıza bağlı olarak başarılı ya da başarısız oluyorsunuz. Ekibinizdeki her karakterin kendine has büyü ve silahları var. Uzaktan ya da yakından dövüşmekse tamamen karşınızdaki düşmanın tipiyle alakalı. Genel olarak önce küçük ve seri darbelerle düşmanı sersemletmek, ardından büyük bir bitirici vuruş yapmak çoğu düşmana hatırı sayılır bir hasar veriyor. Her bir karakterin kendine özel bir vuruş tekniği ve silaha göre değişen özel vuruşları var. Örneğin, Polka elindeki silahıyla son derece hızlı bir şekilde vurabiliyor. Karakter ne kadar hızlı vuruyorsa kombo sayısı da o kadar artıyor. 24 vuruşluk bir kombo yapıp üzerine bir de özel hareket çıkardığınız

Oyunun karakter sahibi grafiklerine bayılacaksınız.





Yeni karakterlerin katılımıyla ortalık daha da şenleniyor...

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Cilalanmış grafikler
+ Harika müzikler
+ Yeni karakterler
+ Yeni mekanlar

- Oyunun genel yapısında bir değişiklik yok. Halen alabildiğine çizgisel



"Tozun toprağın içinde yeni ayakkabıyı hallettik. Akşama dayak var!"



Denizler, gökyüzü, sen ve ben son defaaaa…

zaman ortalık adeta toz duman oluyor.

BESTECİNİN SON SAATLERİ

ES, Chopin'in hayatının son demlerinde, kendi bilincinde kurguladığı masalsı bir dünyada geçiyor. Bestecinin gerçek hayatına da bağlanan bölümler, yine süt, kurabiye ve battaniye tadında bir anlatımla birleşiyor. Seslendirme ve müzikler karşınızda dans ettikçe siz de senaryonun içinde kaybolup gidiyorsunuz. Senaryonun içindeki tüm bölümler Chopin'in gerçek hayatından ilginç kesitler sunuyor (oyunun senaryo metni Varşova'da bulunan Frederic Chopin Kurumu tarafından kontrol edilmiş). Yine bölüm aralarında bestecinin kendi hayatından kesitler, belgesel tadındaki görüntülerle anlatılıyor. Bölüm tasarımları, görsel olarak son derece hoş olmasına karşın fazlasıyla çizgisel. Oyunun türü gereği böyle olması gerektiğini düşünebilirsiniz ama az da olsa keşfetme isteği uyandırsa hiç fena olmazdı. Nereye gideceğiniz ve ne yapacağınız son derece açık. Bu nedenle asla kaybolmuyorsunuz.

Düşman tasarımlarıysa oldukça çeşitli, her birine karşı farklı taktiklerle savaşmanız gerekiyor. Boss savaşları son derece keyifli, zaten genel anlamda savaşlar oldukça eğlenceli geçiyor. Zira elinizde oldukça geniş bir silah, nesne ve büyü yelpazesi var. Her karakterin kendine has silahları ve hareketleri olduğu gibi ekibin birlikte yapabildiği özel hareketler de bulunuyor. Düşmanlarsa *FF* tarzında bir anda çıkmıyorlar karşınıza. Her bir düşmanı uzaktan görebiliyorsunuz. Eğer savaşmak istemiyorsanız etraflarından dolaşabilirsiniz. Siz belli bir menzile girmeden savaş başlamıyor. Ancak arkanızı dönmüş bir şekilde düşmandan kaçarken yakalanırsanız, savaşa da sırtınız dönük başlıyorsunuz, hem de sıranızı kaybetmiş şekilde. Saldırılarda doğru zamanlamayla, doğru tuşa bastığınız zaman blok yapma şansınız var ama düşmana sırtınız dönükse, hiçbir işe yaramıyor tabii ki… Son olarak bazı düşmanların karanlıkta çok daha güçlü olduklarını da belirteyim.

Savaştıkça sadece karakterleriniz değil, bir bütün olarak ekibiniz de seviye atlıyor. Seviye atladıkça yeni hareketler kazanıyor ve bu hareketler için sınırlı olan slot sayınız da artıyor. Birlikte yapılan hareketler daha fazla hasar vermeye başlıyor. Elbette ki seviye atladıkça daha iyi oynamaya başlıyorsunuz. Bu nedenle taktik zaman aralığı (Tactical Time) ve AG'niz (Action Gauge) azalıyor. Tüm bu unsurlar savaşların olabildiğince akıcı geçmesini sağlıyor.

DEVRİME GİDEN YOL

ES, küçük bir kasabada başlayan ve sosyal adalet için bir araya gelen bir grubun hikâyesini anlatıyor. Ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde konu bambaşka yerlere geliyor ve farklı tatlara bürünüyor. Daha önce bir J-RYO oynadıysanız bu adamların hikâyeyi nasıl işlediğini iyi bilirsiniz. ES için de durum farklı değil. Arka plan olarak seçilen Chopin'in yaşam hikâyesi, bilinci, beklentileri ve hayalleri senaristlere son derece kullanışlı bir zemin vermiş. Onlar da ellerindeki malzemeyle karakterli bir yapım ortaya çıkarmışlar. ES'nin her yerinden emek akıyor. Bir iki küçük can sıkıcı yanına rağmen kesinlikle kaçırılmayacak bir yapım, özellikle de RYO severler için. Hem de PS3'te daha güzel görünen grafiklerle birlikte… Daha ne olsun?



"Bana boşuna Damat Ferit demediler. Aklını alırım ve kaçarım!" "Yepmeee…"

PLAYSTATION 3'TE NELER YENİ?

Namco Bandai'nin, Eternal Sonata'yı PlayStation 3'e aktarması epey zaman aldı. Oyunu deliler gibi bekleyen meraklıları, bu duruma feci sinirlendi tabii ki ancak Namco oyunu PS3'e özel eklentilerle çıkararak gönül aldı. Şayet oyunu Xbox 360'ta oynadıysanız Serenade ve Crescendo'yu hatırlarsınız. Bu iki önemli karakter oyunun PS3 sürümünde oynanabilir hale gelmiş. Kendilerine özel silah ve büyülerle birlikte onları da partinize dahil edebiliyorsunuz. Ayrıca oyunun bu sürümüne kostümleri değiştirebilme seçeneği de eklenmiş. Ayrıca ve daha güzeli kimi yerlerde haritalar genişletilmiş ve yeni birkaç mekân da dahil edilmiş oyuna.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

J-RYO tarzını seviyorsanız kaçırmayın. Sevmiyorsanız da değişik senaryosu, ilginç karakterleri ve dolu içeriğiyle ilginizi çekebilir.

8.6

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

>**Tür:** RYO >**Yapım:** Tri-Crescendo >**Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (190 TL) >**Yaş Sınırı:** 12+ >**Web Sitesi:** eternalsonata.namcobandaigames.com



RÜZGÂRIN GETİRDİKLERİ -ALİ SEZGİN

Bir dergi çalışanı ve üniversite öğrencisi olarak, hayatım ayın belirli zamanlarında içinden çıkamadığım bir rutine giriyor. Okul, trafik, ev ve oyun (gerçek şu ki bazen oyun oynamaktan nefret ettiğim oluyor) dörtlüsü o kadar çok zamanımı alıyor ki normalde hayatın akışından kurtulmamı sağlayan küçük kaçamaklara vakti kalmıyor. Ama Flower'ı işte o küçük kaçamaklardan birinde keşfettim. İyi ki de keşfetmişim.

Flower, bu ay yazacağım oyunlar arasında yoktu. Okul projelerinden neredeyse boğulmak üzere olduğum bir anda PlayStation 3'ümü açtım ve günlerdir PSN'de görüp merak ettiğim Flower'ı indirmeye başladım. Ben işlerimle biraz daha boğuşurken Flower da geldi. Oyun, isminin çağrıştırdıklarının aksine doğada, yemyeşil çimenler üzerinde değil, neredeyse benimkinden bile daha kasvetli bir odada, binalardan başka hiçbir manzarası olmayan bir pencere önündeki saksının karşısında başlıyor. PS3'ün en kötü oyunlarından *Lair* yüzünden nefret ettiğim ve büyük ölçüde kullanışsız bulduğum Sixaxis kontrolleriyle rüzgârı kontrol ediyoruz. Kısa bir süre kolla cebelleştikten sonra saksıya odaklanıyoruz. Bölümdeki çiçek yapraklarını toplayarak bozulup çürümüş alanları düzeltmek gibi bir ana amacımız olmasına rağmen Flower bizi neredeyse hiçbir şeye zorlamıyor. Rüzgâr olarak istediğimizi yapabiliriz, ister çevrede özgürce eser (Güven!) istersek de etraftaki çiçekleri toplayarak doğaya dengeyi getirebiliriz.

ESİNTİNİN GÖTÜRDÜĞÜ YER

Flower boyut olarak çok büyük bir oyun olmamasına rağmen görselleri kelimenin tam anlamıyla nefes kesici. Gezip göreceğiniz bölümler genel olarak dünyanın her yerinde bulunabilecek standart doğa alanları ama görünmez bir gücün yavaş fakat etkili bir biçimde ölü toprakları canlandırdığını, endüstrileşmenin yarattığı kirliliği yavaş yavaş yok edişini izlemenin bana tarif edemeyeceğim bir arınmışlık hissi ve huzur verdiğini söylemeliyim. Bölüm tasarımları yapı olarak oldukça basit; neredeyse gelişigüzel yerleştirildiğini düşüneceğim tepeler ve çimenler arasında özgürce ilerliyorsunuz. Oyun bir yandan da hiç diyalog ve hatta metin içermemesine rağmen aslında toplumun geldiği noktayı neredeyse hiçbir oyunun yapamadığı kadar başarılı bir şekilde eleştiriyor.

Oyunda bir sonraki hedefinize yönlendirilmek üzere çizgisel olarak yerleştirilmiş çiçek kümeleri çıkacak karşınıza. Ben tur rehberiyle çıkılan bir doğa gezisini çok da anlamlı bulmadığımdan pek de kullanmadım. Rüzgâr nasıl kafasına göre esiyorsa, ben de öyle yaptım. Her tepenin üstünde esmek, her ağacın dallarını kıpırdatmak, hatta gökyüzündeki bulutlara dokunmaya çalışmak daha heyecan verici bir amaç gibi geldi. Bunları yapmadan oyunu bitirmiş gibi hissetmeyecektim.

9 dolara indirdiğiniz ve defalarca oynayıp huzur biriktireceğiniz düşünülünce nefis bir oyun Flower. Nitekim oyunu "bitirseniz" bile havada özgürce süzülüp o kaçış hissini sanal da olsa yaşamak için pek çok kez Flower'a döneceğinize eminim. Stresinizi alıp sizi sakinleştirebilecek bir oyuna ihtiyacınız varsa Flower'a kesinlikle göz atmalısınız.




1- Flower çok aykırı renkleri kullanarak doğallığı yakalayabilmiş bir oyun.
2- Siz dünyayı değiştirdikçe soluk renkler yerini huzur verici sıcak yeşil tonlarına bırakıyor.



Tek bir çiçeğin koca bir bölgeyi değiştirişini izlemek heyecan verici.

Ne İyi? Ne Kötü?
- \+ Huzur veriyor
- \+ Sade ama etkileyici görseller
- \+ Sadece 9 dolar
- \+ Tekrar tekrar oynanabilir
- \+ Sixaxis'i en iyi kullanan oyun
- \- Bütün içerik 2-3 saatte bitiriliyor

> **Yapım:** Thatgame Company > **Dağıtım:** Sony > **Türkiye Dağıtımcısı:** - > **Yaş sınırı:** Yok > **Web Sitesi:** thatcompany.com/games/flowers

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Huzur arıyorsanız buldunuz. Şimdi huzurumu bozmadan kendi çiçeğinize doğru esin!

8.4

PC PS2 PS3 Wii 360



NINJA BLADE

SÜMÜKLÜ BÖCEKLER VE NİNJALAR - FURKAN FARUK AKINCI

Şehri yiyen devasa bir "kurtçuk"la savaşıyorum. Evet, öyle yapıyorum… Ben gökdelenlerin üzerindeyim ama devasa yaratık da gökdelenleri delecek kadar büyük. Uzunca bir savaştan sonra yaratığı sersemletiyorum. Hayvan yuttuğu araba, otobüs ne varsa bana doğru kusuyor. Yaratığın üzerine çıkıyorum ama beni havaya fırlatıyor. Neredeyse atmosferden çıkacak kadar yükseliyorum. Hayvanın bana fırlattığı motosikleti havada kapıyor, üzerine biniyor ve çalıştırıyorum. Yine bana fırlattığı ve o sırada havada süzülmekte olan otobüsün üzerine inerek devasa yaratığın ağzına doğru gazlıyorum motosikleti. Ha, bunlar olurken düşüyoruz bir yandan. Ardından kullandığım motosikletin üzerinden atlayıp motosikletin benzin tankına bir shuriken gönderiyorum ve hepsi bir bütün halinde yaratığın ağzında korkunç bir şekilde patlıyorlar. Çatılardan birine geri iniyorum. Ya da… Virüslü sümüklü böcekler tarafından mutasyona uğratılmış bir savaş helikopteri (!) ile savaşıyorum. Ben elimdeki kılıçlarla helikoptere, o da vulcan topları ve füzelerle bana dalıyor. Yapacak bir şey yok, sürekli kıvrak hareketlerle kaçıyorum. Helikopterin sümüklü böceklerine Allah ne verdiyse girişiyorum. En sonunda sersemliyor (sersemleyen helikopter!). Sonra bana gönderdiği füzelerden birinin üzerine biniyorum, başlıyorum gökdelenlere doğru sürmeye. Ardından havada füzeyle birlikte ters takla atıp helikoptere doğru yollanıyorum. Son anda füzenin üzerinden atlıyorum vee... Ben çatıya, helikopter sümüklü böceklerle birlikte hurdalığa…

Oyun ilk duyurulduğu zaman yapımcıların iddiası Xbox 360'a özel olan bu oyunun, MGS'e cevap olacağı şeklindeydi… İnanmıştım, ama o zaman daha oyunu görmemiştim. Şimdi oyunu gördüm ve artık rahatça bir hareket çekebilirim From Software'e. Ahanda çektim!

DİKKAAAT, AHKAM KESİYORUM!

Microsoft'un oyuna epeyce para akıttığı belli. Ama be adamlar elinizde milyon dolarlık bütçeniz var, ortaya adam gibi bir şeyler çıkaramadınız mı? Ortalıkta bunca düzgün proje varken neden uyutuyorsunuz o kadar oyuncuyu böyle saçma sapan konularla? Efendim, yakın bir gelecekte Tokyo çevresinde bir virüs salgını oluyor, salgın yavaş yavaş şehrin içine yayılmaya başlıyor. Biz de ninja özel timi olarak bunlara karşı durmaya çalışıyoruz. Arka planda baba-oğul ilişkisini anlatan klişe bir öykü var. Baba bizim özel timin lideri ama daha oyunun başında bize ihanet ediyor falan… Yemin ediyorum terlettiniz adamı be arkadaş!

Ama hamama girdik bir kere. Hadi konu bir yere kadar çekilebilir ancak karakterlerin inanılabilirliği de sıfırın altında. Oyun kendini o kadar ciddiye alıyor ki berbat diyalogları gördüğünüz anda başlıyorsunuz yanınızdakilerle geyik çevirmeye. O kendini ciddiye alan oyun beş dakika sonra üzerinize sümüklü böceklerle kaplı helikopter yolluyor. Bir de o sindirim sorunları yaşarmış gibi konuşan karakterler, o şişirme diyaloglar yok mu… Fena gerdiler beni.

Sakin olayım diyorum ama oyundaki zırvalıklar durmak bilmiyor! Yüzde 35'i virüs salgınından dolayı yaratık olmuş, devasa yaratıklar tarafından işgal edilmiş, gökdelenlerin patladığı, binaların yıkılıp otobanlara düştüğü bir metropolde gündelik hayat nasıl devam eder yahu? Siz çatılarda envai çeşit garabetle savaşıyorsunuz, ortalıkta kızılca kıyamet kopuyor ama işten çıkan Japonlar 'hele hele' diyerek arabalarına binip evlerine doğru yollanıyorlar. Trafik akıyor, gökdelenler ışıl ışıl. Şehrin altı üstüne geliyor ama



1- İşte sümüklü böcekli helikopter ve kendi roketiyle vurulma sahnesi...

2- "Büyükşehir Belediyesi sizden hizmet bekliyor yiğitler! Sümüklü böcekleri ayakta komayın lan!"





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Savaşlar zaman zaman eğlenceli olabiliyor

- Kötü senaryo
- Şişirme karakterler
- Çelişkilerle dolu oyun yapısı
- Oynanabilirlik sıklıkla çuvallıyor

1- Karşınızdaki çatıya zıplayamadığınız zaman elinizdeki zımbırtıdan kanca atabiliyorsunuz. Tabii sadece oyunun izin verdiği yerlerde...

2- Az sonra motorla uçarak yaratığa dalacak...

1



2



şehirde gece hayatı hala cillop gibi! Milyon dolarlık bütçenize de, mantığınıza da yuh olsun diyorum.

Oyunu kendi içinde üç bölüme ayırıyorum: Normal düşmanları keserek ilerlediğimiz bölümler, boss'larla kapıştığımız bölümler ve doğru zamanda, doğru tuşa basma oyunu oynadığımız sahneler. Bu üç bölümden ilki aslında dövüş dinamiklerine biraz olsun özenildiğini gösteriyor bize. Üç değişik kılıç var: Normal, güçlü ama yavaş, güçsüz ama hızlı. Bunların üçünün kullanımı da gayet başarılı. Gelgelelim oyun bu seferde düşman tasarımlarından patlıyor. Bir başlıyorsunuz komboya, evlat olsa sevilmeyecek garabetlerden biri 'RAAH!' diye bir atlıyor üzerinize, o bizim Skorsky'den Skorsky'ye uçan ninja yerlerde sürünüyor. Bir de uzaktan bir şeyler sıkan düşman tipleri var ki aman diyim. Hele bir de bunlar ulaşamayacağınız yerlerdeyse kaç babam kaç!



Ninjamız duvarlarda da yürüyebiliyor, iki duvar arasında zıplayabiliyor, düz duvara tırmanabiliyor. Bunları yapmaya çalışırken parmaklarınıza kramp girmesi olası, zira zıplama sekansları son derece tutuk. Bir metrelik yerden aşağı düşüp ölme şansınız oldukça yüksek. Haliyle de *Ninja Gaiden*'ı, *God of War*'u gördükten sonra utanıp kuyruğunu kıstırıyor Ninja Blade.

Aman boss savaşlarını unutmayalım… İlk başta güzel geliyor ama o kadar tekdüze bir hale geliyor ki bir yerden sonra, ekstrem spor meraklısı bir gence örgü ördürseniz daha fazla eğleneceğini garanti ediyorum. Her boss'un belli bir rutini var, çözdüğünüz zaman işi tamamdır. Üçüncü oynanış kısımları ise en güzeli. God of War'daki o muhteşem sahneleri hatırlarsınız. Doğru zamanda, doğru tuşa basarak kah boss keser, kah düşmanı ortadan ikiye yarardık. İşte onlardan Ninja Blade'de bolca var. Ama şefimiz kepçesini bol tutmuş, yemeğin tadı kaçmış. Ha babam bu sahneler geliyor karşınıza. Ve öylesine abartılı sahnelerle karşılaşıyorsunuz ki *"temaşa bir yemek olsaydı mübalağasından yenmezdi"* dedirtiyor size. Bunu oynadıktan sonra bir daha Battal Gazi filmlerine gülemeyeceksiniz.

Doğru zamanda doğru tuşa basamadığınız zamansa oyun otomatik olarak bir önceki sahneye geri sarıyor filmi… Yani bu sahnelerde hiçbir ceza mekanizması yok. Ne ölüyorsunuz, ne de oyun bitiyor. E niye var o zaman bu sahneler, ben niye heyecanlanacağım o zaman? Zaten zibilyon tane oyunda gökdelenden atlama, büyük yaratık kesme sahnesi izliyoruz. Bırakın da yolumuza gidelim be!

ABARTMAYIN ARKADAŞIM!

Chi gücü denen nane var bir de. Elementleri kullanarak düşmanları öldürebiliyor ve belli engelleri aşabiliyorsunuz. Büyük bitkileri yakabiliyor ya da rüzgar yaratarak yangınları söndürebiliyorsunuz. Ancak tüm bunları yapan, binlerce metreden atlayan kahramanımız iki metrelik çukurların üzerinden zıplayamıyor. Durum böyle olunca ne karakterin, ne de oyun yapısının zerre kadar inandırıcılığı kalmıyor tabii ki. Adam düz duvarda yürüyor yahu, önündeki çukurdan nasıl atlayamaz? Savaşmadığınız zamanlarda tüm silahlarınızı, büyü gücünüzü falan yükseltebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz düşmanların içinden çıkan renkli bilyeleri harcayarak bunu yapmanız mümkün. Elinize ilk yardım spreyleri, geçici olarak gücünüzü artıran tonikler falan da geçiyor. Savaşıp gidiyorsunuz işte.

Oyunun grafik ve sunum kalitesi yüksek. Ama oynadıkça 'bir gram bal için neden on kilo keçiboynuzu yiyorum ki?' hissiyatından kurtulamıyorsunuz. Kostüm değiştirebiliyor, bunların renkleriyle oynayabiliyor, alnınızdaki simgeyi yenileyebiliyorsunuz. Neden mi? E, keçiboynuzu işte…

GÖRÜNÜŞE ALDANMAYIN

Ninja Blade vermiş abartıyı, vermiş grafiği, vermiş gazı, ama boş bir konserve kutusundan farksız bir oyun çıkmış ortaya. Ninja Gaiden, God of War gibi oyunlar varken dönüp de buna bakmak külliyen zaman kaybı. Son zamanlarda dışı bu kadar cilalanmış, basında bu kadar şişirilmiş bir oyun daha gördüğümü hatırlamıyorum. Konu konu değil, karakterler inandırıcılıktan uzak, savaşlar eğlenceli değil. Bir de demezler mi 'MGS'ye cevap' diye?... Alın size cevap! (Bir hareket daha…)





> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** From Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **İngilizce Gereksinimi:** Düşük
> **Web Sitesi:** www.xbox.com/en-US/games/n/ninjablade

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Piyasada çok çok daha iyileri varken, daha da iyileri yoldayken hiç gerek yok. 'Param da, zamanım da bol' diyorsanız sizin bileceğiniz iş.

4.3

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



HALO WARS

KOMUTANLAR DA AĞLAR -ALİ SEZGİN

Savaş kelimesi sözlükte tek bir anlama sahip olabilir ama ben savaşın kişiden kişiye değişen soyut bir kavram olduğunu düşünüyorum. Cephedeki asker için bu anlam, sağ kalabilirse, yıllarca kâbuslarına girecek travmatik bir deneyimi temsil ederken, savaşı yönlendiren komutanlar için sadece istatistiktir. Bir komutan barutun kokusunu, yok ettiği canların ve kaybettiği dostların anısını hissetmez. *Halo* ile Halo Wars arasındaki fark da aslında bu noktada başlıyor. *Halo* üçlemesini oynamamış bir oyuncu Halo Wars'a baktığında sadece ortalamanın üzerinde bir strateji oyunu görürken, *Halo*'yu bilenler bütün o kahramanlık mücadelesinin ve direnişin nasıl bir anda istatistiğe ve birimlere dönüştüğünü görecek.



"KONSOLDA FPS OLMAZ"

Üstteki garip yargı, bundan yıllar önce henüz *Halo* ortada yokken kullanılıyordu. Konsollarda kullanılan oyun kollarının fare kadar hassas olmamasından dolayı üretilen "bir konsol oyunun yaşatabileceği tek deneyim ıstıraptır" savını kıran ilk oyun hatırlayabileceğiniz üzere *Halo* oldu. *Halo*'nun başarılı olmasındaki en önemli etken, PC'deki FPS mekaniklerini birebir taklit etmek yerine kendi tarzını oturtmasıydı. Bölümler konsol oyunlarına göre daha az eğimliydi, "az sayıda güçlü düşman" formülü yerine grup halinde ilerleyen ve sayıca üstün ama zayıf düşmanlar kullanılmıştı. Bu tarz teknik tercihler *Halo*'yu konsola özel bir oyun yapan temel özelliklerdendi. Bunları anlatıyorum çünkü "*Age of*" serisinden hatırlayacağınız Ensemble Stüdyosu aynı sistemi Halo Wars'da kullanıyor ve bu kez de gerçek zamanlı strateji oyunlarının konsollarda oynanabilir olduğu ispatlanmaya çalışılıyor.

Halo Wars serisinin bu ilk oyunu, *Combat Evolved*'un 20 yıl öncesini, insanların Covenant'la ilk karşılaşmasını konu alıyor. Covenant'ın tanrıları Forerunner'lar tarafından düşman ilan edilen insanoğlu, hem yılmayan düşmanlarına karşı girdiği amansız savaşla boğuşmakta hem de ibreyi kendi tarafına çevirmenin yollarını aramaktadır. Bu noktada uzaylıların neden insanoğluna saldırdığını öğrenmek ve onlara karşı kullanılabilecek potansiyel gücü bulmak amacıyla Sprit of Fire (Ateş Ruhu) gemisi devreye girer ve USNC olarak maceramıza başlar.

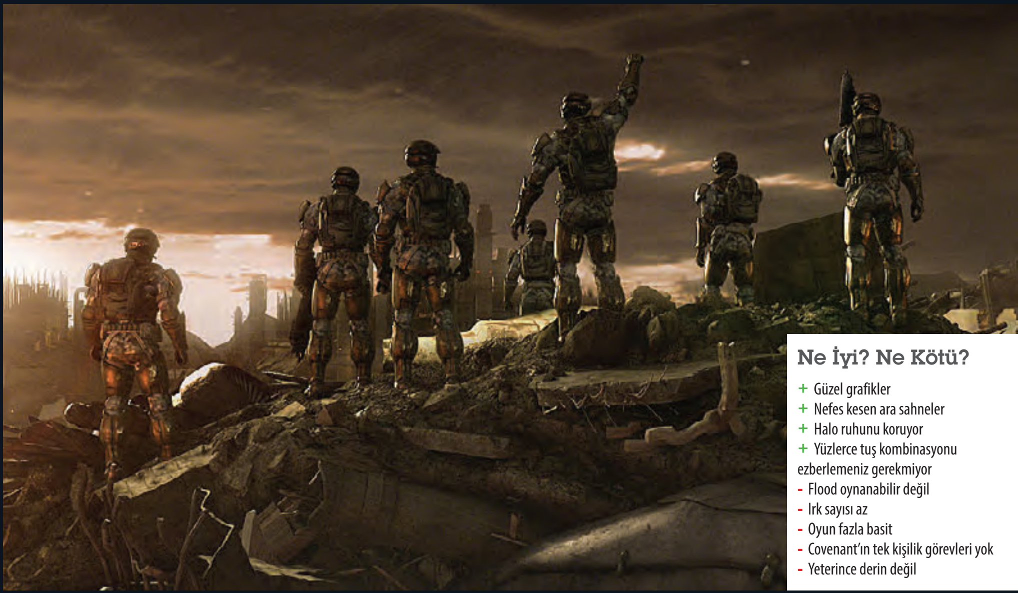
Halo Wars'da *Halo* evreninin temel taşları olan insanlık güçleri USNC, uzaylı komünü Covenant ve zombie-uzaylı-alien parazit kırması Flood bulunmasına rağmen oyunun tek kişilik bölümlerinde sadece USNC'yi yönetebiliyoruz. Ensemble'ın GZS'leri konsollarda oynanabilir hale getirmek için PC GZS'lerinin standartlarını göz ardı ettiğinden söz etmiştim yukarıda. Örneğin konsolun küçücük





1- Hava üstünlüğü USNC'de olmasına rağmen Wraith tanklar işlerin insanlık için iyi gitmediğini gösteriyor.

2- Halo 3'te kesinlikle bu sahnedekinden daha kötü gözüken yerler var.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Güzel grafikler
+ Nefes kesen ara sahneler
+ Halo ruhunu koruyor
+ Yüzlerce tuş kombinasyonu ezberlemeniz gerekmiyor
- Flood oynanabilir değil
- Irk sayısı az
- Oyun fazla basit
- Covenant'ın tek kişilik görevleri yok
- Yeterince derin değil

1- İnsanlık kendini kurtarmak adına masum Covenant köylerini basıyor.

2- Orijinalindeki kadar olmasa da Scrab ve Scorpion tanklarının kapışmasını izlemek hâlâ çok heyecanlı.

1



2



HALO WARS'UN EN ETKİLEYİCİ YANI KESİNLİKLE GRAFİKLERİ VE HİSSETTİRDİĞİ SAVAŞ ATMOSFERİ

oyun koluna atanan milyon tane tuş kombinasyonu yüzünden başarısız olan stratejilerden farklı olarak sadece iki tuşla oynanıyor Halo Wars. Tek tuş ilerlemeye ve gidilen noktada düşman varsa ona saldırmaya yararken ikinci tuşla da birimlerin özel yeteneklerini kullanıyorsunuz. Örneğin Warthog ve Ghost'lar özel yetenekleri sayesinde düşmanlarını ezerken, Spartan'lar düşman araçlarını ele geçirebiliyor. Elbette bu özellikleri bir kez kullandıktan sonra tekrar şarj olmalarını beklemeniz gerekiyor. Çoğu durumda savaşın gidişatını değiştiren bu özel yetenekleri doğru zamanda kullanmak, Halo Wars'u ne kadar akıllı oynadığınızın en önemli göstergesi olacak.

"HALO BİLMEYEN GİREMEZ"

Ensemble'ın hazırladığı diğer strateji oyunlarında da olduğu üzere, üstün birim kavramı Halo Wars'da bulunmuyor. Oyunda elbette güçlü ve çıkarması zor birimler var ama kafasını hangi birimle ezeceğinizi bildiğiniz sürece hiç de yenilmez değiller. Sorun şu ki, Halo Wars'da hangi birimin hangisine panzehir etkisi yaptığını anlamak için tek yolunuz Halo bilginizi ve deneme yanılma yöntemini kullanmak. Oyunun senaryo bölümlerinde sadece USNC'yi kullanabildiğinizden, Covenant ile ustalaşmak için geriye kalan tek yol Skirmish ve çevrimiçi maçlar. Bunu büyük bir eksi olarak görebilirdim ama USNC senaryosu o kadar sağlam ki Covenant'ın yokluğunu pek umursamadım. Halo Wars'un yarattığı tek hayal kırıklığı, oyunda yer almasına rağmen Flood'la oynama şansı verilmemesi ki bence çok ilginç bir ırk olabilirlerdi.

Halo Wars'un en etkileyici yanı kesinlikle grafikleri. *Halo 3*'te kaliteli ışıklandırmaların ve görsellerin en son 90'lı yıllarda gördüğüm kütük animasyonlarla birleşmesi oyunun yarattığı atmosferi büyük ölçüde öldürüyordu. Şükür ki sıra Halo Wars'a geldiğinde tarih tekerrür etmemiş. Çatışmalarda genelde az sayıda birim karşı karşıya geliyor olmasına rağmen savaş hissi başarıyla verilmiş. Karşınızda Bir *Dawn of War II* olmayacak ama Halo evreninde Covenant'ların canına okuduğunuzu hissediyorsunuz. Hatta biraz abartırsam oyunun görsellerinin *Halo 3*'le yarışacak seviyede olduğunu söyleyebilirim. Belki *Halo 3*'ün harika ışıklandırmaları Halo Wars'da yok ama bazı birimler burada çok daha iyi görünüyor.

"STRATEJİ DEDİĞİN BASİT OLMAZ"

Halo Wars, sınırlı sayıdaki kaynak ve birimle en iyi stratejiyi kullanmanızı gerektiriyor. Yani iyi bir ekonomi kurup abartı sayıda birim basarak rakibinizi tarumar etme şansınız yok. Yani mikro yönetime ağırlık vermek zorundasınız. Üzülerek söylüyorum ki oyunun en büyük eksisi de bu noktada ortaya çıkıyor. Çatışmalar oldukça hareketli geçmesine rağmen özel hareketler dışında, birimleri teker teker kontrol ederek ve küçük komutlar vererek savaşın gidişatını değiştirmek mümkün değil. Birimlerin özel yetenekleri bir noktaya kadar iş görse de ayrıntılı hamleler ve fark edilmesi zor taktik değişiklikleriyle maç kazanmak gibi hayalleriniz varsa şimdiden vazgeçmenizi tavsiye ediyorum. Bir konsol strateji oyunu olarak fazla derin olmamasını anlayışla karşılıyorum ama mikro yönetim gibi strateji oyunlarının temel öğelerinden birinin oyunda eksik bırakılması kesinlikle kabul edilemez. Oyunla ilgili sevmediğim bir diğer nokta da, iki tarafın birimlerinin birbirini dengeleyecek şekilde yaratılmış olması. Warthog'a karşı Ghost kullanılıyor, Spartan'ı ise Elite karşılıyor. Bir strateji oyununda en azından değişik oynanışa sahip ırklar isteyerek şımarıklık etmediğimi düşünüyorum. *Halo*'daki emir komuta zincirine uyarak hareket eden Covenat sürüleri veya Overmind tarafından yönetilen ve değişik birimleri ele geçirme özelliğine sahip Flood ırkı oyunun tadını çok değiştirebilirdi.

Oyundaki denge unsuru henüz hiçbir yama çıkartılmamış olmasına rağmen oldukça iyi. USNC oyuncuları genel olarak tek kişilik senaryoyu bitirmiş olduklarından ne yaptıklarını daha iyi biliyorlar ve Covenant'ı tercih edenlere karşı az da olsa avantaj sağlamış oluyorlar. Ama her iki tarafı da yeterince tecrübe ettikten sonra göreceksiniz ki maçlar bir noktadan sonra dengeye oturuyor. Yapısı itibariyle Halo Wars'un kolay rush yapmaya izin vermediğini de hesaba katarsak USNC'nin az da olsa daha avantajlı olduğunu söyleyebilirim. Ama aradaki fark o kadar küçük ki profesyoneller haricindeki oyuncular bundan etkilenmeyecektir.

Tüm olumlu özelliklerine rağmen Ensemble, Halo Wars'da Bungie'nin başarısını yakalayamamış. *Halo* üçlemesi hiçbir zaman oynanabilirlik adına kendini olduğundan daha kolay hale getirmedi. Bunun yerine türünün gelecekte çıkacak oyunlarına örnek olacak değişikler ve yeniliklerle konsol FPS'lerine yön verdi. Halo Wars ise mevcut GZS'leri olduğundan daha basit hala getirmek dışında çok az iş yapıyor. Sonuçta sadık bilgisayarımı terk edip Xbox 360'ta strateji oynamak için henüz bir neden göremiyorum.



Hornet'lar Scarab tankların üstesinden geldikten sonra savaş büyük ölçüde dengelenecek.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Konsollarda GZS devrimi elbet bir gün yapılacak ama korkarım ki bunu başaracak oyun Halo Wars değil.

7.8

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** GZS > **Yapım:** Ensemble Studios > **Dağıtım:** Microsoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş sınırı:** 12+ > **Web sitesi:** www.halowars.com



O ARTIK AİLENİZİN KONSOLU DEĞİL -MERT HAKKI BİNGÖL

Minik Wii'nin istenirse nasıl da rahatlıkla yoldan çıkabileceğinin en güzel kanıtı duruyor karşımızda. *No More Heroes* dışında, klasik anlamda yetişkin diye tabir edilebilecek oyunu bulunmayan Wii, zincirlerini öyle bir kırdı ki artık bu yolun geri dönüşü yok.

İlk bakışta çok orijinal gibi görünen ancak özünde tam anlamıyla bir klasik dövüş oyunu olan Mad World'ün bir dönem atari salonlarının vazgeçilmezleri arasında olan ve beat'em up diye adlandırılan *Final Fight* tarzı dövüş oyunlarından temelde hiçbir farkı yok. Etrafımızdaki kas yığınından mütevellit bir sürü beyinsiz dövüşçüyü bir güzel pataklıyor, en sonunda da boss'la savaşıp bölüm geçiyoruz. Mad World'ün kayda değer bir senaryosu bile yok. Sonra mesela adamı döndürüp havaya fırlatırken ya da ne bileyim kazıklara saplarken etraftaki diğer onlarca adam bize dokunmayıp dayak sırası bekliyor. Bu ve benzeri özellikler Mad World'ü bu atari salonu konseptine daha da bir yaklaştırmış.

Yalnız tüm bunları oyuna eksi puan olarak yazmak imkânsız çünkü Platinum Games hepsini bilerek ve isteyerek yapmış. Mad World'de amaç oyuncuya bugünün oyun konsolunda on sene evvelin favori oyun türünü ve atari salonu ruhunu tekrardan yaşatmak. Dolayısıyla tüm bu özellikler eksi puan bir yana, "keşke insert coin yazsaymış yaa" dedirtecek kadar insanın hoşuna gidiyor.

Mad World'de her tarafı kameralarla donatılmış bir adada hayatta kalmaya ve en çok puanı toplamaya çalışıyoruz. Kazandığımız puanlar etrafımızdaki diğer yarışmacıları nasıl yaratıcı bir biçimde katlettiğimizle doğru orantılı olarak değişiyor. Örneğin adamı sadece elektrikli testereyle ortadan ikiye yarıp az bir puanla yetinebilir ya da yaratıcılığımızı konuşturup adamı önce araba lastiğine geçirip sonra kafasına şiş saplayıp en sonunda duvardaki kazıklara defalarca saplayabilir, üstüne bir de zaten ölmüş olan adamı şöyle bir elektrikli testereden geçirip ortadan tamamen kaldırabiliriz. Böylece kazandığımız puan, tek hareketle öldürmekle kazandığımızdan kat kat daha fazla olacaktır.



Şu adamın başına gelenler pişmiş tavuğun başına gelmemiştir.

Oyunun grafikleri, en ilginç yanı. Gerçekten çok özgün bir tasarıma sahip oyunun tümü siyah beyaz karakalem bir çizgi roman havasında geçiyor. Arada sarı renklerle çıkan "BAM!", "THUD!" gibi tanıdık çizgi roman efektleri ve kıpkırmızı kan hariç her şey ama her şey siyah beyaz. Şimdi insan tabii direkt, "mehehe, tabii gördüler Wii'nin ne kadar zayıf bir konsol olduğunu, şöyle sağlam üç boyutlu grafik kasmak yerine işin kolayına kaçıp basit grafikleri yutturmaya çalışmışlar" diye düşünebilir. Bu düşünce kısmen doğru, ama "kısmen". Çünkü bir kere Wii sanıldığı kadar zayıf bir konsol değil. Yapımcıların "casual game" ayağına işin kolayına kaçıyor olması Wii'yi zayıf bir konsol yapmaz (örnek için bkz. Conduit ön incelemesi). Diğer yandan Wii'nin bir Xbox360 ya da PS3 kadar güçlü olmadığı da gün gibi aşikâr. Dolayısıyla Mad World için böyle bir tarzın seçilmiş olmasında hem Wii'nin teknik açıdan rakipleri kadar güçlü olmaması hem de özgün bir iş çıkartma arzusu yatıyor. Artı olarak, böyle radikal bir karar vererek Platinum Games'in büyük bir risk altına girdiğini de kabul etmek lazım, sırf grafikleri yüzünden tüm oyuna burun kıvıracak oyuncu sayısı hiç de az değil. Benzeri bir durumu *No More Heroes'da* da yaşamıştık hatırlarsanız (bence tüm eksik-





1- Sol arkadaki adamın şaşkınlığına bakar mısınız? "Vat da f..?!"

2- İşte yakışıklı Jack, esas oğlan.



- Kim var orda?
- Abi dur sakin ol, benim!
- Elli defa dedim arkadan sessizce yanaşma diye.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Müthiş boss savaşları
+ Adam gibi kullanılmış Wii kumandası
+ Çok iyi seslendirmeler
- Boss'lar da olmasa kendini çok tekrar edecek
- Ne senaryo, ne karakter... Sığ

1- - Hocam, tamam bırak öldü adam.
- Hmffs.. Hmmfff...

2- Dünyanın en zevkli oyunu: Human Dart!





MAD WORLD HERHANGİ BİR BAŞKA KONSOLA DA ÇIKABİLİRDİ AMA WİİMOTE'U BIRAKIP KLASİK KUMANDAYLA OYNASAK, BU OYUN MAD WORLD OLMAZDI.

lerine rağmen gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasındadır). Özetle, eğer izlediğiniz videolardan ya da ekran görüntülerinden kafanızda soru işaretleri kaldıysa hemen kurtulun o pis işaretlerden. Kumandayı elinize alıp oynamaya başladığınız andan itibaren oyunun grafiklerine hayran kalacağınızın garantisini veriyorum.

Oyunun bir TV programının içinde geçtiğini söylemiştim. BBG misali binlerce kamerayla donatılmış koskoca bir adada ve birbirini kesen insanları yayınlayan bir TV programındayız. Mad World bu temayı kullanarak, şiddet toplumuna ve insanın bu en ilkel güdüsünü sürekli mıncıklayarak ciddi paralar kazanan TV kültürüne çok sağlam bir eleştiri gönderiyor. Sert bir eleştiri diyorum çünkü oyundaki inanılmaz vahşet düzeyine karşılık, olan bitenden haz duyuyor olmak, etraf kan gölüne dönmüşken program sunucularının bu vahşet üzerine yaptığı esprilere gülüyor olmak bir süre sonra insanın durup bir düşünmesine sebep veriyor.

Program sunucuları demişken... Buradaki nefis bir ayrıntıyı sizinle paylaşmam lazım. Oyundaki seslendirmeler sırasında sunuculardan birinin sesi size tanıdık gelmeye başlayabilir. Şöyle iyice bir kulak kabarttığınızda da "acaba mı?" diye tereddüte düşüp Google'a sarılabilirsiniz. Zahmet etmeyin, ben söyleyeyim, evet o ses John DiMaggio'ya ait. "Hangi John DiMaggio?" diye gözleri pörtlemiş halde bakmakta olan arkadaşlara "evet, o John DiMaggio" diyorum. Diğer sunucu da yine ünlü bir isim Greg Proops.

Mad World için seçilebilecek en doğru konsolun neden Wii olduğu da sanırım gayet açık; Wii'nin özgün kumanda yetenekleri. Mad World rahatlıkla herhangi bir başka konsolda da çıkabilecek oyunlardan ancak Wii kumandasını kenara koyup klasik kumanda yapısına dönersek Mad World'ü Mad World yapan özelliklerin yarısını kaldırıp atmış oluruz. Oyunu tasarlayanlar kumandanın yeteneklerini, abartmadan, çok iyi bir şekilde kullanarak takdiri hak eden bir iş çıkarmışlar. Örneğin sağ kolumuzda sürekli takılı bulunan elektrikli testereyi B tuşuyla aktif hale getirip kumandayı sallayarak rakibimizi parçalara ayırabiliyoruz demiştik. Kumandayı sallayarak diyorum ama öyle rastgele bir sallama değil bu. Eğer yukarıdan aşağı sallarsanız rakibinizi tepeden aşağı ortadan ikiye yarabilir, sağdan sola sallayarak da yatayda iki parçaya ayrılmış et yığınları elde edebilirsiniz. Rakibin savunma şekline göre yapacağınız bu hareket oldukça önemli. A tuşuyla da yumruklarınızı kullanarak pata küte giriştiğiniz rakibi sersemletebilir, yakasından tutup havaya kaldırabilir, kumandayla daireler çizerek havada sallayıp yanan bir varilin üzerine ya da duvardaki elektrik kaçağına fırlatarak adamın kömürleşmesini izleyebilirsiniz. Benim hastası olduğum hareketlerden biri de yakasından tutup havaya kaldırdığım bir adamı çalışmakta olan bir hızara doğru tutup parmaklarımın arasında parça parça olmasını izlediğim hareket oldu. O iğrenç seslerle birleşince bu sahne gerçekten insanın tüylerini hafiften diken diken ediyor.

Yapımcıların bazen hayal güçlerini zorladıklarını da fark ediyoruz. "Daha ne yapabiliriz acaba?" diye oturup düşünmüş olacaklar ki, örneğin klozete sokup sifonu çekmek yoluyla adam öldürmekten tutun da ortalığa para saçarak rakiplerin aptal gibi paranın etrafında toplanmasını sağlamak suretiyle toplu katliam yapabilmek gibi ilginç yöntemler de mevcut. Oyunda yapılabilecek tüm hareketleri burada saymam imkânsız ama iki kumandayı hızlıca zıt yönde çekerek adamı havada iki parçaya ayırmak gibi yaratıcı "finish him"leri de kattığımızda onlarca farklı hareketle vahşetinizi konuşturabildiğinizi söylemem sanırım yeterli olacaktır. Oyundaki kumanda sistemi müthiş derecede sezgisel olduğundan hangi hareketi nasıl yapıyorduk diye düşünmeye gerek bile kalmıyor.

Şubatta ön incelemesini yaparken oyun çıktığında neyle karşılaşacağımı tahmin ediyordum. Vahşet düzeyinin çok uç seviyelerde olması bir kere yaşı küçük oyuncuların bu oyundan kesinlikle uzak durmasını gerektiriyor. Bunun kaçınılmaz bir sonucu olarak oyun 18 yaş sınırıyla piyasaya çıktı. Ayrıca oyunda senaryo namına pek bir şey olmaması sebebiyle, aldığınız zevk bir süre sonra "açayım da şöyle biraz adam keseyim" şeklinde basit bir isteğe dönüşüyor. Bunlar dışında oyunda herhangi bir yanlışlık ya da eksiklik görmediğimi rahatlıkla söyleyebilirim. Kaldı ki Mad World'ün özünde bir arcade oyunu olduğunu da düşünürsek iyi bir senaryo beklemek de haksızlık olurdu gibi.

On sekiz yaşından büyük Wii sahibi oyuncular olarak son iki aydır Wii'de bayram yaşıyoruz, umarım bu yeni eğilim geçici değildir.



Gölgelerin gücü adına!

> **Tür:** Aksiyon-Dövüş > **Yapım:** Platinum Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web:** http://www.sega.com/madworld/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Wii'nin de kendine özel bir yetişkin oyunu var artık. Hem de son derece sağlam ve kaçırılmayacak türden.

8.5

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360





Gide gide hal olduk ama dünyanın sonuna bir türlü varamadık hâlâ.

DÜNYANIN SONUNA DOĞRU YOLCULUĞA HAZIR MISINIZ?

-CAN ARABACI

Patapon'ları en son Zigoton'larla el ele verip bir gemi inşa ederken bırakmıştık. Bizi ritim-strateji türüyle tanıştıran Patapon'ların dünyanın sonuna varıp varamadığını merak ederken, sahile vurmuş bir gemi enkazından o aşina ses yükseldi:

"PATA PATA PATA PON!"
İlk bakışta eskisinden çok da farklı gözükmüyor Patapon 2. Başlar başlamaz yine aynı ritimlerle, aynı Patapon'ları yönlendirip aynı Dodonga'ya saldırıyoruz. Ancak işler sonradan değişiyor ve muazzam farklılıklar ortaya çıkmaya başlıyor. Ve inanın, eklenen yeniliklerle ilgili anlatılabilecek o kadar çok şey var ki, hangi birinden bahsedeceğimi şaşırmış durumdayım.

Öncelikle Patapon'larımıza eklenen "Evrim Ağacı"ndan bahsedeyim. İlk oyunda, seçtiğimiz malzemelere göre ya normal bir Patapon ya da Rarepon yaratırdık. Eğer yarattığımız Patapon'un birliğindeki Patapon sayısı dolduysa yenisini yaratmak için eskilerden birini öldürmemiz gerekirdi –ki bunu da ancak yüksek seviyeli bir boss'un onu yemesini sağlayarak yapabiliyorduk. Kısacası yarattığımız Patapon'lardan birini Rarepon'a çevirme şansımız yoktu. Evrim Ağacı ise, elimizdeki Patapon'ları listede bulunan onlarca farklı Rarepon'dan istediğimize çevirmemizin yanında olduğu haliyle seviye atlatmamıza yarıyor. Böylece Patapon'umuz sadece ekipmanla değil, seviye atlayarak da güçlenebiliyor.

Tabii sağlam bir Patapon ordusu kurmak için bol bol Ka-ching ve materyal ihtiyacımız var. İlk oyunda sağlam bir ordu yaratmak için aynı av bölümlerini defalarca oynamak zorundaydık. Bu sefer av bölümlerinden ihtiyacımız olan materyalleri hem bol bol kazanıyoruz hem de çeşitli mini oyunlar bu sefer çok daha ödüllendirici olduğu için hiç ava çıkmadan bile ihtiyaçlarımızı toparlayabiliyoruz.

Oyunda biraz ilerledikten sonra, macera boyunca sağ kolumuz olacak yeni bir birimle tanışıyoruz; Heropon. Patapon'lardan çok daha güçlü olan bu birim, başarıya ulaşmak için anahtar niteliğindeki Hero Mode adlı özelliğe sahip. Ritim tutarken zamanlamanıza göre bazı ritimlerinizin daha tok bir ses çıkarttığını fark etmişsinizdir. Eğer Fever'dayken 4 ritmi de tok bir şekilde basarsanız, Heropon'unuz çok güçlü özelliklerini kullanacağı Hero Mode'a geçiş yapıyor.

Hatırlarsınız, önceki Patapon'da arkadaşlarla oynayamamak kalbimizi kırmıştı ama Pataponlardan kurulu ordunuz yerine sadece Heropon'larla oynanan bir multiplayer modu da var artık oyunun. Tek başımıza oynarken bulduğumuz Mysterious Egg'leri kullandığımız bu modda belli bir zaman limiti içerisinde bölümü bitirmeye çalışıyoruz. Özellikle herkes Hero Mode'a geçmeye başlayınca inanın ortalık fena şenleniyor. Böyle bir durumda düşmanınızın üzerinde çıkan sayıları görünce küçük dilinize sahip olmanızı tavsiye ediyorum.

Bir oyun, özünü bozmadan nasıl daha ileriye taşınabilir sorusunun yanıtı olarak karşımızda duruyor Patapon 2. Hem ilk oyunla aynı hem de ondan bir o kadar farklı olmayı başararak sizi yeni bir şeylerle tanıştırırken kendinizi evinizdeymişçesine rahat hissetmenizi sağlıyor. Eğer PSP sahibiyseniz ve oyunu hâlâ edinmediyseniz, en yakın oyun satıcısına doğru size şu komutu veriyorum; *PATA PATA PATA PON!*

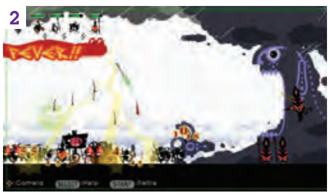
1- Sisli haritalarda yağmur yağdırmak normal de sisin içinde gizlenen bazı canavarların ortaya çıkması…

2- Ağzını o kadar çok açarsan mızrak kaçabili… Aaaa…



PON CHAKA gibi yeni ritmler savaşları çok daha stratejik hale getiriyor.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ İlk oyundaki her şey aynen korunmuş ve daha da geliştirilmiş
+ Heropon ve Hero Mode
+ Sürekli aynı bölümde avlanma zorunluluğu kalkmış
+ Eskisine oranla fazla fazla materyal ve ekipman düşüyor
- Görev sırasında oyunu durdurma imkanı hâlâ yok
- Bağımlılık yapıyor (eksi mi saysam bunu bilemedim)

BUNLARI YAPIN:

-Patapon 1 save'leriniz duruyorsa ilk bölümü geçtikten sonra mutlaka Patapon 1 save'inizi aktarın. Böylece Patapon 1'de sahip olduğunuz çoğu şeye direk sahip olarak başlayacaksınız oyuna.
-Fever'a geçmek artık çok daha kolay. Genelde 3-4 kombodan sonra rahatlıkla Fever'a geçebiliyorsunuz. Eğer Fever sırasında bir kuru kafa simgesi ve uyarı sesiyle karşılaşırsanız Fever'ı kaybetmek üzeresiniz demektir, ritimlerinizi daha dikkatli devam ettirin.
-Mini oyunları ihmal etmeyin. Ordunuz için materyal ihtiyacınız varsa Pan the Pakapon, Ka-ching ihtiyacınız varsa Shuraba Yapon, maden ihtiyacınız için ise Kon Kimpon'a uğrayın. Ordunuzu yaratırken en çok ihtiyacınız olan materyalleri bu mini oyunlarla kolayca toplayabilirsiniz.
-Mysterious Egg bölümlerini mutlaka oynayın. Ödülleri harcadığınız vakti fazlasıyla hak ediyor.
-Heropon'unuzun tamamen kişiselleştirilebilir olduğunu unutmayın. Sınıfını değiştirebilmenin yanında istediğiniz bir Rarepon olarak da evrimleşmesini sağlayabilirsiniz.
-Bir bölümü geçtikten sonra mutlaka geri dönüp tekrar göz atın. Ekstra birçok ekipmanın yanında bazen yeni ritmler bile çıkabilir karşınıza. (PON PATA gibi)
-Beetletan gibi fazla hasar veren(vurdu mu öldüren de diyebilirsiniz) düşmanlarla dövüşürken mutlaka PON PATA PON PATA komutunu kullanın. Doğru kullanırsanız imkânsız gözüken dövüşleri neredeyse hasar almadan geçebilirsiniz.
-Oyunu bir süre oynadıktan sonra kendi kendinize "PON PON PATA PON" diye mırıldanmayın, deli damgası yiyebilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Hem tek başınıza, hem de arkadaşlarınızla... Günde iki defa, yemeklerden sonra.

9.2

> **Tür:** Ritim/Strateji > **Yapım:** SCEI > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** Herkes İçin > **Web Sitesi:** patapon-game.com



PRINNY: CAN I REALLY BE A HERO?

KAHRAMAN OLMA SIRASI ARTIK PRINNY'LERDE, DOOD! -CAN ARABACI

Disgaea oynarken muhtemelen bir kere bile doğru düzgün kullanmadığımız Prinny'leri hatırlıyor musunuz? Laharl, Etna ve daha nice karakter varken bir köşeye itip unuttuğumuz penguen benzeri Prinny'ler, oynanışa olmasa da oyunun kendisine oldukça fazla eğlence unsuru katmıştı bana göre. Zaten daha fazla Disgaea için yanıp tutuşurken Nippon Ichi Software'in Prinny'lerin başrolde olduğu özel bir "yan ürün" oyununu PSP'ye yapıyor olduğunu duymak Prinny: Can I Really Be A Hero'yu heyecanla beklemem için yeterli bir sebep oldu.

Disgaea evrenine yabancı olanlar varsa diye öncelikle Prinny'lerin aslında ne olduklarını biraz daha açıklayalım. Hayattayken yeterince kötülük yapmış kişilerin ruhlarının Netherworld'de reenkarnasyona uğraması sonucu kanatlı, penguene benzeyen yaratıklar olan Prinny'ler ortaya çıkıyor. Tek amaçları bulundukları dünyanın Overlord'una hizmet etmek ve tekrar dirilmek için gerekli parayı biriktirebilmek. Şu anda konumuz olan Prinny'lerin hizmet ettikleri kişi Disgaea'dan tanıdığımız şeytan Etna olunca başlarına gelmedik kalmıyor tabi. Dolaptaki son pudingi kimliği belirsiz birisi tarafından çalınınca bundan Prinny'leri sorumlu tutan Etna, 8 saat içinde Ultra Tatlı'yı yapmayı başaramazlarsa bütün Prinny'leri öldüreceğini söyleyince biz de Ultra Tatlı'nın malzemelerini toplamak üzere yola düşüyoruz.

Taktik-RYO türünde olan Disgaea'nın aksine Nippon Ichi oyunu bu sefer platform türüne taşımayı tercih etmiş. İlk başta garip gelse de bunun akıllıca ve başarılı bir seçim olduğu yadsınamaz. İlk Disgaea ve şu anda PSP için çevrilmekte olan ikinci oyun arasındaki zaman diliminde geçen Can I Really Be A Hero (oyunun ismi bile ayrı bir mizah unsuru) sadece Etna'yı değil, önceki oyunları oynadıysanız mutlaka tanıyacağınız başka karakterleri de içeriyor (geçtiğimiz günlerde indirilebilir içerik olarak Flonne ile karşılaştığımız bir bölüm eklendi oyuna mesela).

Oyunun klasik Disgaea tarzı mizah anlayışına sahip hikâyesini bir kenara bırakacak olursak herhangi bir platform oyunundan beklediğiniz her şeyi ve daha da fazlasını içerisinde barındırıyor. Oyunun başlarında platformdan platforma atlayıp zıplarken çok fazla sorun yaşamasanız da oyunun ilerleyen bölümlerinde oyun bazen o kadar zorlaşabiliyor ki saçınızı başınızı yolma isteğiyle başa çıkmak zorunda kalıyorsunuz. Hele ki bölümleri hangi sırayla oynadığınıza bağlı olarak da bölümlerin bazen aşırı zorlaştığı (hatta oynadığınız sıraya göre boss savaşları bile değişebiliyor) da göz önünde bulundurulursa bazı bölümleri geçene kadar inanılmaz bir sabır göstermeniz gerekebiliyor. Neyse ki oyunun bu zaman zaman çıldırtabilen zorluğunu dengelemek için oyuna başlarken toplam 1000 hakkımız bulunmakta. Ve eğer ilk defa bir platform oyunu oynamıyorsanız oyunun tüm zorluğuna rağmen bu 1000 hak size fazla fazla yetiyor (Hell's Finest'ta oynarsanız ya da 1000 hakkın tamamını kaybettiğinizde açılan Prinny Raid özelliğini çok sık kullanırsanız önceki cümleyi yok sayabilirsiniz tabii).

Oyunun en eğlenceli ve güzel tasarlanmış (ve en çok saç baş yolduran) yanlarından biri de her bölümün sonunda çıkan boss savaşları. Genelde her boss kendine has belli bir rutine sahip ve siz o rutini iyice öğrenip yapmanız gerekenleri çıkartana kadar sizi çıldırtabilseler de, dövüşlerdeki ana fikri kaptıktan sonra iş tamamen sizin reflekslerinize kalıyor. Tabii söylemesi yapmasından daha kolay, bosslarda bol bol ter dökeceğinize garanti verebilirim. Ama en azından bir boss'u yendiğinizde oyunun verdiği tatmin hissi çıldırtan zorluğuna rağmen sizi devam etmeye teşvik ediyor. Aynı zamanda da birbirinden eğlenceli ara sahnelerle ödüllendirmeyi de ihmal etmiyor.

Prinny: Can I Really Be A Hero, PSP'ye çıkmış en eğlenceli platform oyunu, bunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Eğer Disgaea: Afternoon of the Darkness'ı oynadıysanız ben ne dersem diyeyim alıp oynayacaksınız. Ancak henüz Disgaea evreniyle tanışmadıysanız derhal hem Afternoon of the Darkness'ı, hem de Can I Really Be A Hero'yu oynamanız ve Disgaea 2'nin PSP çevrimini beklemeniz için ısrar ediyorum… Dood!





1- Darth Vader'ın kulakları çınlasın, bir an Force Choke yiyeceğim diye korkmadım değil.

2- Ağzını toplamazsan kare tuşuna basarım, görürsün gününü.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Prinnyler!
+ Disgaea atmosferini başarılı bir şekilde yansıtan müthiş eğlenceli hikâye
+ Bölüm tasarımları
+ Yaratıcı boss savaşları
- Bazen çıldırtıcı şekilde zorlaşabiliyor (PSP'yi kırıyordum sinirden az daha)
- İndirilebilir içerik bedava değil, ekstra para ödemeniz gerekiyor





1- Magma Hideout. Bu ismi aklınızda tutun, saçlarınızın çoğu burada gidecek zira…

2- İşte sonra bir de niye saç baş yoluyorsun diyorsunuz. İki boss bir arada, geç geçebilirsen… (Bunun bir de üç boss aynı anda versiyonu var gerçi, ona hiç değinmeyelim mümkünse)

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PSP'nizden soğuduysanız haberiniz olsun, kış bitti. Bahar havası için Prinny'ye başvurun.

8.4

Tür: Platform > **Yapım:** Nippon Ichi Software > **Türkiye dağıtıcısı:** -- > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** http://prinnies.com/



Alışveriş zamanı. Biraz şundan, biraz şundan, biraz da şundan alayım.



1 Oyundaki gece-gündüz ayrımı bir yana, şu sokağın atmosferine bakar mısınız?

2 Deniz, yat, kızlar ve polis helikopteri. Tatil diye buna derim.





ROCKSTAR HEPİMİZİ UTANDIRDI -MERT HAKKI BİNGÖL

- Hihi olm baksana istersen böyle taksi çalıp taksicilik yapabiliyorsun. Çok güzel değil mi? (Gözler dönmektedir) Di mii!
- Yav bildiğin GTA işte, çok normal.
- Neresi normal abi, bak bak napçam. (Polise yumruk atar) Ahaha bak şehirdeki bütün polisler peşime düştü.
- Allahım sen bana sabır ver.

GTA ile tanışıklığı Chinatown Wars sayesinde başlayan bendenizin, iki saati aşan ilk oynama süremin ardından haritada dolanmaktan sadece iki görev bitirmiş olmanın da etkisiyle, sıkı bir GTA hayranı olan arkadaşımla gerçekleştirdiğim diyalogdan bir kesit okudunuz. "Ben ne anlarım GTA'dan yaa" diye yuvasına soktuğum kartuşu çıkarırken o iki saat hangi ara geçti de gitti hiç farkına varmamışım.

Oyun ilk açıldığında öncelikle grafiklerinin beni mest ettiğini söylemeliyim. Biliyorum "büyük konsollarda bilmem kaç milyon poligonlu 3B grafiklerin yanında lafı mı olur bunun" diyeceksiniz ama demeyin. Lafınızın altında kalırsınız, benden uyarması. Üç boyutlu izometrik grafiklerin iki boyutlu karakterlerle çeşitlendirildiği oyun kelimenin tam anlamıyla yağ gibi akıyor. Tepeden gördüğümüz oyunda o minicik DS ekranında o kadar çok şey oluyor; ne bileyim yukarıdan hızlıca tren geçiyor, yoldan arabalar geçiyor, yayalar koşuşturuyor, her şey o kadar canlı ki insan mutlaka bir yerlerde bir eksiklik olmalı diye düşünüyor. Benim aklıma bu noktada hemen haritanın büyüklüğü unsuru geldi. Bu tür serbest oyunlarda malum harita büyüklüğü çok önemli. E haritanın büyük olması demek hafıza ve kapasite gereksinimi demek. DS'te ise ikisi de kısıtlı olduğuna göre... "Nıhaha, buldum" diye ellerimi ovuştururken oyun beni bir duvardan alıp ötekisine vurdu, ağzım burnum kan içinde kaldı. "Terbiyeni takın" dedi, "karşında koskoca GTA duruyor." Harita o kadar büyük ki ben hâlâ bunca şeyi DS kartuşuna sığdırmayı nasıl başarmışlar, akıl erdirebilmiş değilim.



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Mükemmel grafikler
+ Devasa bir harita, yapılacak tonla iş
+ Kusursuz kumanda sistemi
- Müzik kalitesi DS'in limitlerine takılmış
- Ne çabuk bitiyor bu DS'in şarjı yağu

Ne olmuş bilmiyorum ama polis arabalarının sayısına bakılırsa başımız sağlam belada.

Hadi haritanın büyüklüğünü bir kenara koyduk, yapılabilecek şeylerin sayısı da o kadar fazla ki. Ben amatör bir GTA oyuncusu olarak memur gibi görev alıp tamamlayıp, yenisi peşinde koşarken fark ettim ki olay görev tamamlamak falan değil, bu koskoca şehirde fittir fittir dolaşıp ortalığı birbirine katmak, cebe para doldurmak, polisle kapışmak, özgürlüğün tadını çıkarmakmış. Oyundaki her şeyle ve herkesle sürekli etkileşim halinde olduğumdan deneme yanılma yöntemiyle keşfettiklerim bile beni benden almaya yetti. Birkaç tanesini hemen sıralamam gerekirse; kendisini aldattığını düşündüğü karısının arabasına izleme cihazı koymamı isteyen esnafa çalışmak, ambulans şoförü olarak insanları hastaneye yetiştirmek, taksi şoförü olarak para kazanmak, yoldan geçenleri pataklayıp üzerindekileri gasp etmek ya da kamyon, araba, motosiklet, tekne gibi bir dolu aracı kullanmak şu an ilk aklıma gelenler.

Bu serbest ortama çok da kapılmamak lazım çünkü GTA:CTW aynı zamanda oldukça iyi bir senaryoya sahip. Tabii o meşhur ara sahneler burada sadece resim olarak karşımıza çıkıyor ve seslendirme yok ancak yine de senaryonun çok iyi sunulduğunu söyleyebilirim.

Bu GTA oyununu diğerlerinden ayıran en önemli fark tabii ki DS'in kontrollerinde yatıyor. Oyunda karakteri klasik dört yön tuşu ile yönetiyorken dokunmatik ekranı park halindeki arabaları çalıştırmak için kabloları birbirine sürtmekte, arabaların camlarını kırmakta, molotof kokteyl hazırlamakta, kazı-kazan kartlarını kazımakta vb onlarca işte kullanıyoruz. Oyunun hem klasik hem de dokunmatik kumanda sistemini kullanıyor olması ve dengeyi çok iyi kurmuş olması da gerçekten takdire değer.

Oyun hakkında anlatılabilecek o kadar çok şey var ki… Ama siz muhtemelen bunların çoğunu zaten biliyorsunuz. Benim size söyleyebileceğim özetle şu; diğer GTA oyunlarından bildiğiniz tasarım ilkeleri, çeşitlilik, serbestlik ve görevler bu oyunda da aynen sizi bekliyor. Ka-çır-ma-yın!

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Alınıp, arşivin en nadide parçası olarak saklanası... Başyapıt.

9.0

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** http://www.rockstargames.com/chinatownwars/



YOK POKEMON DEĞİL, PIKMIN -MERT HAKKI BİNGÖL

Ders: Biyoloji
Konu: Pikmin nedir?
Gözlüğünü düzeltir Hayvan ve bitki karışımı, aptal ama şirin, vazifesini canı pahasına bile olsa yerine getirmeye çalışacak kadar cesur minik canlılara Pikmin denir. Kolları ve bacakları olan bu minik canlıların aynı zamanda bitki olarak kabul edilmesinin sebebi toprakta yetişmeleridir. Doğada bulunan çiçeklerin, yine Pikminler tarafından parçalanması ve "soğan" adı verilen merkeze götürülmesi yoluyla çoğalan Pikminler tohumlanarak toprağa saçılır, takribi bir on saniye içerisinde de hasat edilecek hale gelirler (pıtırak gibi çoğalmak diye ben buna derim).

Cinsiyet ayrımları konusunda henüz herhangi bir ipucuna rastlanmamış olan Pikminlerin üç türü vardır: Kırmızı, sarı ve mavi. Kırmızıların burunları, sarıların kulakları, mavilerinse ağızları vardır (evet, bu bilgi gerçek hayatta bir işinize yaramayacak). Her bir çeşit Pikminin kendine has yetenekleri vardır; ateşe dayanıklı kırmızı Pikminler çok iyi birer savaşçıyken, sarılar bomba uzmanı, maviler sıkı birer yüzücüdür.

Kahramanımız Kaptan Olimar, birkaç santimetre boyundadır ve "a galaxy far far away"den gelmektedir. Dolphin isimli (Gamecube'ün kod adıydı aynı zamanda) uzay gemisine meteor çarpmasını takiben düştüğü Dünya benzeri bir gezegende bu Pikminlerle yolu kesişir. Uzay gemisi, çarpmanın şiddetiyle otuz parçaya ayrılmış ve parçalar etrafa saçılmıştır. Olimar, bu parçaları bir araya getirmeli ve kendi gezegenine, sevgili eşi ve çocuklarının yanına dönmelidir. Ancak bu gezegende her şey o kadar büyüktür ki Olimar gibi minyatür bir adamın sağ kurtulması imkânsızdır. Bu noktada cefakâr Pikminler, kaptanın yardımına yetişir.

Olimar'ın düdüğüyle bir araya toplanan Pikminler, yine aynı düdükle oldukları yere çakılıp beklemeye başlıyor, eğer kendilerine özel bir görev verilmemişse de sürekli olarak Olimar'ı takip ediyorlar. Amacımız Pikminlerin yardımıyla bu vahşi dünyada gemimizin kayıp otuz parçasını otuz gün içinde bulmak. İlk Pikmin oyununun en sevmediğim özelliği maalesef bu Wii yeniden yapımında da karşıma çıktı: Süre sınırı. Oyunu bitirmek için otuz günümüz var ve her gün yaklaşık on beş dakika kadar sürüyor. Yani on beş dakika içinde bir gemi parçası bulamazsak ya ertesi günün zamanından çalmalı ya da sıfırdan o bölüme tekrar başlamalıyız. Sırf bu yüzden insan şöyle yayıla yayıla bir oyun oynayamıyor canım.


Poposundan ısırın. En savunmasız yeri poposu.



Kumandayı ekrana doğrultarak işaretlediğimiz yerlere Pikminlerimizi fırlatabiliyor, onların düşmanla (böceklerle mesela) savaşmalarını, bitkileri parçalayarak tohumlarını Pikmin soğanına taşımalarını ya da ellerine geçirdikleri bombayı duvarın dibine bırakıp kaçmalarını izleyebiliyoruz. Pikminler gerçekten çok şirin yaratıklar ve yaptıkları tüm hareketler, çıkardıkları tüm sesler bu şirinliklerine şirinlik katıyor. O kadar ki, örneğin bir böceğin yemi olarak bu kutsal görev uğruna şehit düşen bir Pikminin çıkardığı o acıklı sesi duymamak için elinizden geleni ardınıza koymuyorsunuz. Ama ne kadar uğraşırsanız uğraşın, sonuçta bu bir yaşam savaşı ve her savaşta olduğu gibi burada da "zayiat" vermek zorundasınız. O nedenle mümkün olduğu kadar çok çiçek parçalayıp mümkün olduğu kadar çok Pikmin üretmelisiniz.

Nintendo'nun *New Play Control* adıyla Wii kumandası için yeniden tasarlayarak piyasaya sürdüğü Gamecube oyunlarından biri olan Pikmin Wii'nin Gamecube sürümünden tek farkının kumandası olduğunu söyleyebilirim. Ancak tüm artıları ve eksileriyle Gamecube sürümünün birebir aynısı olan Pikmin'e bu Wii kumandasının çok yakıştığını da söylememek büyük haksızlık olur. Eğer daha önce Pikmin oynamadıysanız, sanki Wii için yapılmış yepyeni bir oyun oynuyor gibi olacaksınız. Fakat daha önce Gamecube'de Pikminleyenlerdenseniz, kumanda tek başına bir "yeniden satın alma" sebebi olabilir mi, pek emin değilim.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Şirin, rengârenk grafikler
+ Zorlayıcı bölümler
+ Bilgisayardaki fareye yakın kumanda kolaylığı
- Müzik?
- Zaman kısıtlaması
- Gamecube'den birebir port





1- Of, salak salak yüzüme bakıyorlar. Hayır çok şirinler, kızamıyorum da.

2- Evet, herkes burada mı bakayım? Sağ baştan say! Ya da dur, vazgeçtim. Sayma.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

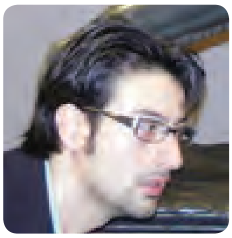
Pikmin 2 de Wii'ye geliyor. Acaba beklesek mi?

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.nintendo.co.uk

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ÇİNLİ WOW'CULARA AHIMIZ TUTTU

Birçoğumuz WoW: Lich King'in içeriğini çoktan sömürdü bile. Buna rağmen dünyanın en büyük pazarlarından biri olan Çin hâlâ resmi olarak LK ile buluşamadı (*beter olsunlar* dediğinizi duyar gibiyim). İlginçtir ki bunun nedeni Çin hükümetinden başkası değil. LK'nın şu anki versiyonu iki nedenle kabul edilmedi: Öncelikle Çin halkının inanışları gereği ölüm konusunda oldukça hassas olması nedeniyle, devlet nelerin yayınlanabileceği nelerin yasaklanacağı konusunda oldukça katı (ya da katılığa bahane olarak bu kullanılıyor). Bu nedenle iskelet ve kemik içeren her türlü görsel, ölüme saygısızlık kabul edilerek ayıklanıyor. WoW da bu sansürden nasibini almış ve Çin'de piyasaya çıkmadan önce oyundaki tüm iskeletler zombiye çevrilmiş, kemik içeren her şey oyundan çıkarılmıştı. Blizzard ilk seferinde grafiklerle oynayarak bu yasadan ve Çin geleneklerinden paçayı sıyırdıysa da bu sefer işi zor gözüküyor. Çünkü LK'nın oyuna eklediği yeni sınıf zaten ölü bir beden: Death Knight. Diğer yandan Undercity'de geçen Horde-Alliance çarpışma görevleri temelinde "darbe, isyan" temaları yattığı için Çin hükümeti tarafından kabul edilmiyor. Undercity serisi oyundan çıkarılsa da Ebon Blade ve Death Knight, Blizzard'ı çok yoracağa benziyor.

LEGO, DAHA ÇOK LEGO İSTİYORUM!

Bu haberimiz "en çok lego nerede olabilir?" sorusunu cevaplıyor: Tabii ki bir devasa online lego oyununda… Bir seneyi aşkın süredir yapılan Lego Universe, oyuncuların beraber çeşitli görevleri tamamlayarak dev bir lego şehri kurmalarını konu alacak. Yapımcılar yaş için 8-80 aralığı vererek oyunun her yaştan lego meraklılarına hitap etmesinin yanı sıra küçük oyuncuların sosyalleşmesine katkıda bulunacağını belirtiyorlar (bana sorarsanız o yaşta gerçek legolarla sosyalleşmeyi tercih ederim). Normal şartlarda bu yıl beklememiz gereken oyun, yapımcı ekip NetDevil'ın bir başka projeye destek kararı alması nedeniyle gelecek yıla kaldı. LU'la ilgili detaylar için: http://universe.lego.com adresine uğrayabilirsiniz. Ayrıca birazdan okuyacaklarınızla bu gecikmeye sevinmeniz de olası.





1-8 ARASI TUŞLARA VEDA

Kendi bakış açımızdan savaşlar yaşayabileceğimiz ikinci devasa online yolda (Darkfall Online yüzünden birinciliği kıl payıyla kaçırdı): Mortal Online. MO'da komutlar da oyun barındaki tuşlarla değil fare hareketleriyle verilecek. Bu bakımdan akıllara Eldar Scrolls serisini getiriyor. At üstü çarpışmaları ve +18 içeriğiyle Age of Conan'ın yolundan giden bir oyun geliyor diyebiliriz. 2009'un ikinci yarısında beklediğimiz oyunun beta testleri yakında başlıyor.

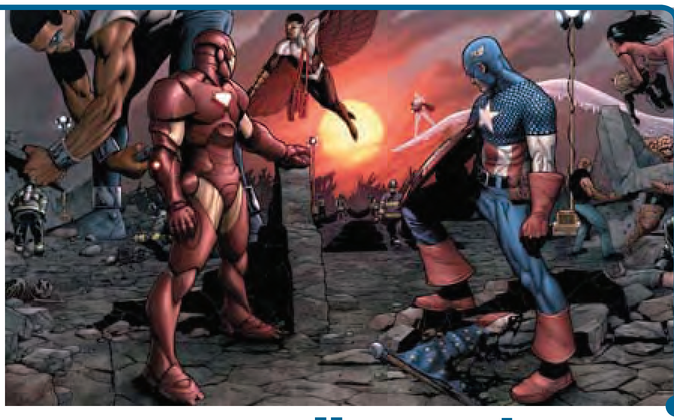
KISA KISA KISA...

- Godfather 2'nin 10 Nisan'da ücretsiz olarak yayınlanacak çok oyunculu modu "Don Control"da 16 kişilik bir "organizasyon"da yer alabileceksiniz.

- Cryptic Studios, Champions Online'da sualtı savaşlarını içeren videosunu yayınladı. Kara ve hava kesmez bizi.

- Steam'de oyunların yanı sıra oyunlar için eklentiler, yeni bölümler ve yapımcıların oyunlara eklediği diğer her şey de satılmaya başlandı. PlayStation Network ve XBox Live'ın bir süredir uyguladığı sistem, Steam'le PC'lere de gelmiş oldu. Böylece bir oyuna 4-5 yıl harcayan yapımcılar oyunlarından gelir elde etmeye devam edebilecekler.

- 14 Mart 1994 tarihinde Linus Torvald tarafından 1.0 versiyonu yayınlanan Linux 15 yaşında. Nice yıllara açık kaynaklı dost.



MARVEL ÜZERİNE RUS RULETİ

Cryptic'in üzerinde çalıştığı ve proje iptaliyle yarım kalan Marvel Universe'i Gazillion Entertainment adında yeni bir yayıncı devralıyor. Gazillion, MU için dört yapımcı ekiple birlikte çalışacak: Lego Universe'i de yapan NetDevil, Marvel karakterlerinin gençlikleri üzerine bir oyuncak serisi olan Super Hero Squad'ın oyununu hazırlayan Amazing Society, John Romero'nun yeni şirketi Slipgate Ironworks. Bu isimler (özellikle üçüncüsü) yüzünüzü asmış olabilir. Dördüncü isimse Blizzard, Cryptic, NCSoft, Sony Online Entertainment'tan ayrılan yapımcıların kurduğu Gargatuan. Gerçekten ilginç bir karışım. Bu kadar ilginç bir kadrodan gelecek oyunun ya tamamen batacağını ya da sürpriz yapıp zirveye oynayacağını düşünüyorum. Henüz başka bir resmi açıklama yapılmayan oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için yayınlanacak. Ayrıca Amiga 500 ve Commodore 64'de oynanabilecek (son ikisini gözden geçirsem iyi olur). Bakalım Batman, Superman ve Justice League odaklı DC Comics Online'dan (2010) neler çıkacak.



BATTLE.NET YENİLENİYOR

Birçok oyuncunun ilk online göz ağrısı Battle.net'in yeni dönemi nihayet başladı. Yeni Battle.net Blizzard oyunlarını online oynadığınız bir sistem olmanın yanı sıra Blizzard oyun hesaplarınızı yönetebileceğiniz web tabanlı bir oluşum. Buraya oyunlarınızın CD şifrelerini girerek kaydettikten sonra sahip olduğunuz oyunları aynı Steam'de olduğu gibi çekebileceksiniz. Böylece hasar görmüş CD'ler için ağlamak yok. Ayrıca tüm Blizzard oyun hesaplarını yönetmek için tek şifre yeterli olacak. İstendiği takdirde sisteme Blizzard Authenticator şifre üretme cihazıyla da girilebilecek. Avrupalı oyuncuların şu an kaydedemediği WoW paketleri de yakında battle.net listesine eklenecek. Battle.net'in yeni özellikleri arasında oyunlardaki başarıları kıyaslama (achievement), oyuncu toplulukları oluşturma ve yönetme gibi seçenekler bulunacak. Blizzard'ın yeni oyunlarına beta şifreleri de Battle.net üzerinden dağıtılacak. Kişisel tahminim Blizzard'ın zamanla Battle.net'i kendi oyunlarını kapsayan Steam benzeri bir sistem haline getirebileceği yönünde. Böylece milyonlarca oyuncuya direkt satış yapabilecek.

LOTRO: BOOK 7 LEAVES OF LORIEN

Moria'nın derinliklerinden sapasağlam çıkabilen oyuncular için LotRO: Mines of Moria'ya ilk ücretsiz eklenti Leaves of Lórien geliyor. 9 yeni chapter ve 4 instance, 50 görev, Lothlórien Elfleriyle hikâye devam edecek. Ayrıca aktif görevleri haritada izleyebileceğiniz Quest Guide beta olarak ekleniyor (kapalı olarak gelecek ve Options'dan açılabilecek). Ayrıca oyundaki birçok yaratığın zorluğu (moral ve resist rate) azaltılıyor, özellikle level 50–60 arası. Buna karşılık XP ve seviye atlama eğrisinde değişikliğe gidiliyor. Tüm sınıf ve mesleklere de sayfa sayfa değişiklik geliyor.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 yazı	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Free Realms	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	2009 bahar	4/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	4/5
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	2009 yazı	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	5/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Warrior Epic	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5



WOW'A ÜÇÜN BİRİ GELİYOR

Lich King sonrası Malygos'u indirip rahatlayan WoW severler bir süredir oyuna yeni bir şey eklenmemesinden şikâyetçiydi. WoW'un 3.1 yamasıyla gelen Ulduar instance'ının yanı sıra önemli yenilikler bulunuyor.

• Ulduar: TBC'nin SSC ve Magtheridon zorluğunda yeni instance'ı. Boss'larının çoğu hard mode'a sahip ve hard'da daha iyi loot'lar bırakıyor. Ulduar, Atiesh gibi parçalarının toplanması gereken bir legendary healer mace içeriyor. Son boss Yogg-Saron olacak, ancak 4 boss hard mod'da kesilirse düşen anahtarlarla Algalon adlı en zor boss'a ulaşılabilecek.

• Dual Spec: Level 40'tan sonra 1000 Gold'a ikinci bir talent spec öğrenilebilir. Talent'lar arasında geçiş 5 saniye sürüyor ve sonucunda tüm action barlar, glyph'ler değişiyor. Ayrıca mana/rage/energy sıfırlanıyor. Bir talent değiştirip geleyim derdine son.

• Gear Manager: Gear Set'leri ayarlayıp tek tuşla istediğimizi giyebiliyoruz.

• Binekler yüzme öğreniyorlar.

• Görev izleme sistemi geliştiriliyor. Takip edilen görev yanı sıra kullanılması gereken eşyalar izlenebiliyor ve buradan kullanılabiliyor. Çantada quest item arama eziyetine son!

KALABALIK HER ZAMAN KÖTÜ DEĞİLDİR

Bilgisayar asosyalleştirir diyen herkese inat, internet her geçen gün biraz daha sosyal bir ortam haline geliyor. Özellikle son yıllarda en popüler ortamların insanlara bir şekilde iletişim imkânı veren, içeriği ne olursa olsun bir şeyleri paylaşmalarına olanak sağlayan siteler olduğunu fark etmişsinizdir. Aynı durum oyunlar için de geçerli. Artık neredeyse hepimiz en az bir tane çok oyunculu oyun oynuyoruz. Çünkü gerçek bir rakibe karşı mücadele etmek daha çok zevk veriyor, yanımızda gerçek bir dost varken kendimizi daha güvende hissediyoruz. Çok oyunculu oyun kavramının böylesine yaygınlaşmasınıysa internet bağlantısına sahip olduğumuz hemen her yerden giriş yapabildiğimiz web tabanlı oyunlara borçluyuz. İndirip kurma derdi yok sonuçta, adres çubuğuna bir iki kelime yazıp başlıyoruz hemen oynamaya. İşte geçtiğimiz ay birinci yaşını dolduran Hengame de bu tür oyunların toplandığı bir portal ve daha da önemlisi gelişimini hızla sürdüren bir topluluk sitesi. ***Gamesultan***'ın da kurucusu olan ***Sihirli Kule Bilgi Sistemleri*** tarafından oluşturulan ***Hengame***, şu anda Bigpoint oyunlarının Türkiye'de en çok oynandığı sitelerden biri. 57 milyona ulaşan dünya çapındaki kayıtlı kullanıcı sayısı ve her bir ülkeye ait forumlardaki üyelerden yola çıkarak kabaca bir hesap yaptığımızda toplam Türk oyuncu sayısı için 9 milyon gibi bir değere ulaşıyoruz. Fazla söze gerek var mı?



YO HO HO VE BİR ŞİŞE VİŞNE SUYU!

Derler ki herkes içinde bir korsan ruhu taşır. Korsan dediysek aklınıza hemen kopya oyun, film, müzik falan gelmesin; yüzyıllar önce Yedi Denizler'e korku salan haydutlardan bahsediyoruz biz. Ama çok şükür artık Jolly Roger bayrağı açıp gemi yağmalamaya lüzum yok çünkü Seafight'la içimizdeki Jack Sparrow kılıklı korsanı yaşatmaya devam edebiliyoruz!

An itibarıyla Hengame'deki en popüler oyun olan Seafight'ta bir korsan saldırısından kılpayı kurtulan bir denizciyi canlandırıyoruz. Elimizde ufacık bir gemi, bir top ve birkaç gülleden başka bir şey yok. Fakat hayatımızda yepyeni bir sayfa açmaya hazır ve ismimizi dünyanın dört bir yanında duyurmaya kararlıyız. Oyun temel olarak iki bölümden oluşuyor diyebiliriz. Liman olarak tanımlayabileceğimiz ilk bölümün normal bir internet sitesinden pek de farkı yok. Buradan kişisel bilgilerimize ulaşabiliyor, mürettebatımızı ve cephanemizi gözden geçirebiliyoruz. Meyhane sarhoş olmak için değil ama görev bulup tecrübe edinmek için ideal mekân. Koruma, sevkiyat, avlanma ve keşif tarzı çok sayıda görev bulmak mümkün. Örneğin Moby Dick veya bir başka deniz canavarı için ava çıkıp bolca altın kazanabilirsiniz fakat avlanmak için zıpkına ihtiyacınız var. O halde ne yapıyoruz, bir tüccara uğrayıp malzeme satın alıyor veya pazardaki açık artırmalara katılıyoruz. Bu sırada Seafight Danışmanlığı sağolsun, girdiğimiz her bölüm hakkında bize kısa kısa bilgiler veriyor, böylece yeni giriş yaptığımız bu dünyada yabancılık çekmiyoruz. Ancak asıl aksiyon "oyunu başlat" yazısına tıklayarak ulaştığımız diğer bölümde. Engin denizlere açılan bu pencerede gemimizi harita üzerinde doğrudan kontrol edip savaşlara katılma şansına sahibiz. Elbette açık denizler tehlikeleri de beraberinde getiriyor ama oyuna yeni başladıysanız korkmanıza gerek yok, zira yalnızca canavarlara ve bilgisayar tarafından kontrol edilen korsanlara saldırabildiğiniz ilk haritada güvendesiniz. Görevleri yerine getirip tecrübe kazandıkça korsan sınavlarına girerek üst seviyelere ve yeni haritalara ulaşacaksınız. İlerleyen seviyelerde görevleri tek başınıza tamamlamak mümkün olmayacak ve filolara katılacaksınız. Neredeyse tek bir kayıkla başladığınız maceranızda yeni ufuklara yelken açacak, düşman gemilerini yağmalayacak, ganimetlerine el koyacak, denizlerin hakimi olacaksınız. Destanın geri kalanını yazmak sizin elinizde.







DÜNYAYI KURTARMANIN MODASI GEÇTİ

Açık denizler sizi kesmedi mi? O halde bir adet uçsuz bucaksız uzay verelim! Oyuncu sayısı bakımından Seafight'la kafa kafaya yarışan Dark Orbit, Hengame'deki en başarılı yapımlardan biri. Oyun sistemi Seafight'a oldukça benziyor ama doğal olarak liman yerine uzay istasyonu, gemi yerine *Phoenix Yıldız Jeti*, gülle yerine roket gibi temaya uygun değişiklikler var. Kendine has çok sayıda özellik de içeriyor Dark Orbit. Bunlardan ilki şirket sistemi. Uzayda hayatta kalmanın üç yolu var: *Mars Mining Operations*, *Earth Industries Corporation* ve *Venus Resources Unlimited*. Bunlar birbiriyle savaş halindeki hammadde şirketleri ve siz birine üye olmalısınız. MMO'nun çalışma sistemi kaynakları yağmalama üzerine kurulu. EIC insancıl yöntemler kullanıyor ama kendi içerisinde sıkı kuralları var. Hem galaksiyi hem de içerisinde yaşayanları korumayı kendine görev edinen VRU'daysa herkes takımlar halinde hareket ediyor. Seçim sizin.

Dark Orbit'in temeli hammaddeler üzerine kurulu diyebiliriz. Topladığımız hammaddeleri doğrudan krediye dönüştürebileceğimiz gibi laboratuvar aracılığıyla birleştirip yenilerini de oluşturabiliyoruz. Hangara uğrayıp yeni ekipman satın alabiliyor veya halihazırda sahip olduğumuz silah ve kalkan gibi parçalarına eklemeler yaparak gemimizi güçlendirebiliyoruz. Madde dönüştürücüsünü kullanarak atlama kapıları inşa edebiliyor ve bilinmeyen galaksilere yolculuk yapabiliyoruz. Yalnız belirtmeden geçemeyeceğimiz bir şey var ki; sayıları az olsa da oyunun bazı bölümlerinde ciddi çeviri hataları var. Örneğin "Mini-map legend"ın





"Küçük Harita-Efsanesi" olarak çevrildiğini hiç görmemiş olmayı diliyor insan. Diğer yandan bu tür hatalar oyundan aldığınız keyfi pek de fazla etkilemiyor, hatta web tabanlı olmasına rağmen sunduğu görselliği hesaba katacak olursak rahatlıkla görmezden gelinebilir. Uzay geminizi yönetirken arka planda kayıp giden uzay manzaraları göz alacak cinsten. Üzerine bir de farklı yıldız sistemlerini ve büyük çaplı çarpışmaları eklediniz mi değmeyelim keyfinize. Dediğimiz gibi, artık dünyayı kurtarmanın modası geçti. Hem koskoca evren dururken dünyayı kim ne yapsın?





İŞİM VAR, OYUN OYNUYORUM

Kabul, herkes korsancılık oynamak ya da uzay savaşlarında yer almak istemeyebilir. Ama Hengame'deki oyunlar da Seafight ve Dark Orbit'le sınırlı değil. Örneğin klavye kontrolüyle aksiyonu üst seviyeye taşıyan Gladius 2 bizi eski Roma arenalarındaki kanlı çarpışmalara götürürken XBlaster'da dev robotların kontrolünü elimize alabiliyoruz. Damoria'da kendi krallığımızı kurup yönetiyoruz, Soccer Manager'daysa futbol takımımızı. Ya da Mafia 1930'un başına oturup kendi kanunlarımızı yazıyor, aileler arası çarpışmalarda ancak ve ancak güçlü olanın hayatta kaldığına tanık oluyoruz. Bir yıl içerisinde sunduğu oyun sayısını 10'a çıkartan Hengame'de herkese uygun bir şeyler var. Ve daha da önemlisi, bu oyunların tümü ücretsiz. Browser oyunu deyip geçmeyin, bağımlılık yaparsa da şikayet etmek için bize gelmeyin. Bizim de işimiz gücümüz var sonuçta, oyun oynuyoruz şunun şurasında :)



10.000 €

KİM 10.000 EURO KAZANMAK İSTER?

Hengame'deki oyunların bir güzel yanı da ikramiye turnuvaları. Örneğin Seafight'ta her ay belirli bir tarihte düzenlenen büyük deniz savaşından galip çıkan oyuncu, diğer katılımcıların oyun içerisinde topladıkları sanal euro'ları cebine indirebiliyor. Hem de bildiğiniz, gerçek, gıcır gıcır para olarak! Elbette bunun için 18 yaşını doldurmuş, banka hesabı sahibi bir birey olmanız gerekiyor. Diğer katılım şartlarına oyunların resmi sitelerinden ulaşabilirsiniz.



DARKFALL ONLINE

KARANLIK HER ZAMAN KORKU GETİRMEZ -ALİ SEZGİN

İtiraf ediyorum, Commodore zamanlarında en büyük hayali bütün oyuncuların karşı karşıya oynayabileceği bir "ağ" yaratmak olan oyunculardanım. Çoğu kişinin aksine benim amacım, gelmiş geçmiş en iyi oyuncu olduğumu tüm dünyaya göstermek değil, beni heyecanlandıran, o yaşta parmaklarımda nasırlar çıkmasını sağlayan oyunları başkalarıyla paylaşabilmekti. Artık bir DVO efsanesi haline gelmiş olan *World of Warcraft* aslında büyük oranda bunu başarıyor. Birey olarak dünyayı değiştirip şekillendiremeyen oyuncular, oyun yapımcılarının sunduğu hikâyeleri karakterleri aracılığıyla paylaşıyorlar. Yine de, yıllarımı verdiğim *WoW*'un DVO'lardan beklentimi tam olarak karşıladığını söyleyemem. Bütün o parlak zırhlar ve devasa kılıçlar sizi oynadığınız sunucuda tanınan bir kişilik haline getirebilir ama bu karakter asla kendi dövdüğü kılıçla bir efsane yaratamaz. Ne kadar fark yaratmaya çalışırsanız çalışın, nihayetinde önünüzdeki hazır hikâyeye bağımlısınız.

Hiç düşünüyor musunuz, ya Ashbringer bir oyuncunun yıllarca süren emeğiyle yaratılan bir kılıç olsaydı veya Sauron bölgedeki bütün toplulukları kendi etrafında toplayan bir lonca lideri olsaydı? Kulağa çok ütopik geldiğinin farkındayım ama yapımcılar öykülerini ve dünyayı yazmak yerine biraz olsun oyuncuların esas hak ettiği şeyi, yani o serbestliği sunsa bence bu gayet de mümkün. Sanal veya değil, insan etkileşiminin olduğu her evrende güç açlığı ve bunlara karşı gelecek cesur yüreklerin olmaması mümkün değil.

Bu kadar iddialı bir girişten sonra elbette Darkfall Online'ın bunları sunup sunmadığını merak ediyor olmalısınız. Bütün incelemeyi okumak istemiyorsanız hemen söylüyorum: Henüz değil. Buna rağmen sözünü ettiğim noktaya en çok yaklaşan oyun da büyük ihtimalle Darkfall'dur. Bunun detaylarına yazımın ilerleyen bölümlerinde gireceğim. Şimdi bilmeyenler için Darkfall'a bir giriş yapmam gerekiyor.

DOST MUSUN, DÜŞMAN MI?

Darkfall toplamda altı ırkın birbirine daldığı fantastik bir evrende geçiyor. Klasik iyi ırklar ittifakını oluşturan İnsan, Cüce ve "Mirdain" olarak isimlendiren Elfler, insanlaşmış kurtlar olan Mahirim ve Ork ittifakına karşı çarpışıyorlar. Bunları toplayınca beş ırk ediyor ama? Bu denklemin içine kendileri dışında hiçbir ırkla ittifakı olmayan (ki kendi aralarında da bol bol savaşıyorlar) Alfarları da katarsak çorbamız hazır demektir. Irklar arası ittifaklar önemli

ZEKİ NPC'LER

Darkfall, bir DVO'da görebileceğiniz en zeki NPC'lere sahip. Bu alçak karakterler, çevrede yandaşları varsa mutlaka onları da size saldırmaya zorluyor, yakın dövüşte kazanamayacaklarını anladıklarında geri koşup ok atarak yavaş yavaş canınızı eritmeye çalışıyorlar. En basit yaratıkları öldürmek bile, grup halinde gelmeleri halinde, normal oyuncularla kapışmaktan zor olabiliyor. World of Wacraft'ta bundan daha kolay arena maçları yaptığımı söylersem ne demek istediğimi anlarsınız herhalde.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

- +Agon'un devasa dünyası
- +Eğlenceli klan savaşları
- +"Full Loot"
- +Oyunun içeriğini oyuncuların belirlemesi
- +Deniz savaşları ve atlı savaşlara izin verilmesi
- +Geniş crafting seçenekleri
- -Hatalar az ama eksiklikler var
- -Grafikler döneminin az da olsa gerisinde
- -Oyunu satın almak çok zahmetli
- -Sesler bir süre sonra fazla tekrarlamaya başlıyor







1- Normalde bir Necromancer'ın zombi ordusuyla dolu olması gereken bu alan şimdilik boş.
2- PK şehirlerinden biri. Herhangi bir koruma olmadığı için arkanıza güvenmiyorsanız uzak durmalısınız.
3- Oyunun arayüzü Ultima Online'a fazlasıyla benziyor.





1 - Yurtlarındaki mahalle baskısından kaçan orklar PK şehri Janhalek'e sığınmışlar.

2 - Agon'da klasik bir gün batımı.



olmasına rağmen bunlara uymak zorunda değilsiniz. Aynı *Ultima Online*'da olduğu gibi kendi ırkınızın veya ittifakınızın üyelerini öldürürseniz sürgün (PK) olarak yaşamak durumunda kalıyorsunuz. PK oyuncuları öldürmenin herhangi bir negatif bonusu olmadığı için, sırtınızı yaslayacak sağlam bir loncanız yoksa sanal hayatınızın çok zor ve mücadele dolu olacağını söyleyebilirim.

DVO'larda unutulmaya yüz tutmuş olan "full loot" kavramı da Darkfall Online'la geri geliyor. Kısa sürede kullanışsız hale gelen başlangıç silahları hariç, ölmeniz durumunda taşıdığınız her şey yağmalanabiliyor. Değerli eşyalarını kaybetmek pek çok oyuncu için yeterince üzücü ama her savaş ve çatışma kaderinizi etkilediğinden eşyadan daha önemli kayıplarınız da olabilir.

Darkfall Online'ın bir diğer dikkat çeken özelliği ise tamamen birinci kişi kamerasından oynanıyor olması. Oyunda büyüleri ve okları gerçekten nişan alarak atmanız gerekiyor. Yakın dövüş silahlarından birini çekmeniz durumundaysa oyun üçüncü kişi görüş açısına geçiyor. Ama kamera karaktere çok yakın olduğundan arkanızı görme şansına sahip değilsiniz. Bu noktada Darkfall'un bir başka güzelliği devreye giriyor. Rakiplerinize arkadan vurabilirseniz ekstra hasar verme şansınız var ama bunu yapmak için gerçekten iyi saklanmalısınız. Örneğin beni takip ettiğini gördüğüm bir düşmanıma, çalı çırpının arkasına saklanıp izimi kaybettiriyorum. Sonra göldeki timsah misali, adamın yanında durduğu su birikintisinden sadece gözlerim görülecek biçimde ortamı gözetleyip uygun anda fırlayarak sırtından hançerliyorum. Yüzümde garip bir tebessüm oluşuyor. İşte o tebessümü Darkfall oynamadığınız sürece yalnızca hayal edebilirsiniz…

İşin güzel yanı, iyi saklandığınız sürece düşmanlarınız olduğunuz tarafa baksa bile sizi görme şansına sahip değil. Hiçbir karakterin üzerinde düşman veya dost olduğunu gösteren büyük yeşil yazılar veya uyarılar görmüyorsunuz. Hatta imlecinizi karakterin üzerine getirmediğiniz sürece ismini bile görme şansınız yok. Bu şekilde Darkfall insanı en alakasız noktalarda bile paranoyak olmaya, her köşeden saldırabilecek düşmanlar beklemeye yönlendiriyor ki bundan şikâyetçi olduğumu söyleyemem.

DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK

Sandbox yapısı sayesinde oyunu tamamen kullanıcılar şekillendiriyor. Örneğin içinde bulunduğum küçük lonca, bölgeye hâkim olmuş ve başvuran hemen her oyuncuyu kabul eden küçük bir "ordu" (DUSK) ile savaşıyordu. 30 kişilik bir bölük olarak 600 savaşçıya gücümüz yetmeyeceğinden DUSK'ın tehdit ettiği diğer topluluklarla geçici bir ortaklık yoluna gittik. İttifakımızdaki nispetten büyük loncalardan biri, şehir kurup kuşatma silahlarını inşa etmeye başladı. Bir gündoğumu operasyonuyla düşmanın bütün binalarını yıkacak ve ordularını başka bir bölgeye geçmeye zorlayacaktık. Bir şekilde durumdan haberdar olan DUSK, kuşatma cihazlarının yapıldığı şehri basıp tamamen yerle bir etmeseydi başarılı bile olabilirdik aslında. Şehirlerinin çökmesiyle açıkta kalan müttefik grubumuz ittifakı bozup bize saldırınca, göç etmeye mecbur kalan lonca biz olduk. Bütün bu olaylar sadece bir haftada ve bütün haritanın neredeyse 20'de 1'lik alanında gerçekleşti. İşler böyle giderse oyunun değişik bölgelerinde DUSK gibi büyük topluluklar oluşacak ve çok yakında binlerce kişilik meydan savaşları görebileceğiz.

Oyunda zindanlar ve yaratıklar da var elbette ama benzerlerinden farklı olarak Darkfall'da iyi bir eşya alıp hayatınızın sonuna kadar mutlu yaşama şansınız yok. Dolayısıyla ya bir loncaya gireceksiniz ya da güvenli bölgeler çevresinde ticaret yapacaksınız. Bunun dışında Darkfall Online tam anlamıyla bitmiş bir oyun değil hâlâ. Devasa haritasına rağmen (bir ucundan diğerine yürümek 11 saate yakın sürüyor) yeterince dolu hissettirmiyor. Elbette bu Aventrine'in boş durduğu anlamına gelmiyor. Oyunun şu anki haliyle sadece bir hafta önceki durumu arasında bile büyük fark var. Birkaç ay içinde tadından yenmeyecek bir oyun olacağı kesin.

Sekiz yıldır yapım aşamasında olan Darkfall, *Ultima Online*'ın temel mekaniklerini alıp onları sosyolojinin temel ilkeleriyle birleştiren harika bir DVO olmuş. İnsan etkileşimine dayalı ve tarihini kendi ellerinizle oluşturduğunuz bir oyun istiyorsanız, Darkfall sizin için biçilmiş kaftan.

BEN DE OYNAMAK İSTİYORUM!

İncelemeyi okuyup da Darkfall'un zorlu bir oyun olduğunu düşündüyseniz, oynamaya başlamadan önce çıkan "Oyunu satın almak" isimli mini-game'e hazır olun. Yunan kökenli Aventurine firması oyunu bağımsız olarak yayınlıyor. Bütçe küçük olduğundan şimdilik Darkfall'u denemek isteyen yüz binlerce oyuncunun talebini karşılayacak durumda değiller. Dolayısıyla oyuncu alımını belirli gün ve saatler arasında ve sınırlı sayıda tutup hemen ardından kapatıyorlar. Oyuna bir an önce girmek istiyorsanız hazırladığımız mini rehberin hayatınızı epey kolaylaştıracağını söyleyebilirim.

1 - Hesap oluşturun
Burada anlatılacak önemli bir detay yok. Pek çok oyunda olduğu gibi bilgilerinizi girip hesabınızı yaratıyorsunuz.

2 - Forumları takip edin
Satışlar sadece belirli saatlerde açılıyor (genelde 17:00 - 21:00 arası). İstisnai durumlar hariç, forumlarda o gün satışın açılacağı ilan ediliyor. Dolayısıyla gözünüz yapımcıların açtığı konularda olsun.

3 - Oyunu satın alın
Satışların açıldığı saatlerde hesap sayfanızı açın ve hesabınıza giriş yapın. Normalde kapalı olan Shop bölümünün aktif olduğunu göreceksiniz. Buradan Darkfall Client'ı satın alıp oyunu indirmeye hak kazanıyorsunuz.

4 - İndirin ve başlayın
İndirip yükledikten sonra oyun otomatik olarak yamalanıyor ve sonunda Darkfall'a giriş hakkı kazanıyorsunuz. Artık geriye sadece eğlenmek kalıyor.

5 - Olmadıysa sabredin
Yukarıdakiler kulağa kolay geliyor, değil mi? Aslında en büyük sorun dükkânların açık olduğu saatleri yakalayabilmek. O yüzden ilk seferinde başaramasanız bile diğer günler denemeye devam edin. Buna değeceğini garanti ediyorum.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ: + Eninde sonunda kaybolan hoş görünümlü eşyalar – Bir anda bütün o parlak zırhları kaybetmek çok koyuyor

GÖREV SİSTEMİ: + Görev tamamen oyuncunun çevresiyle etkileşimine ve o gün ne yapmak istediğine bakıyor. Tamamen serbestsiniz

DÖVÜŞ SİSTEMİ: + Büyü ve ok atmak için gerçekten nişan almanız gerekiyor – Büyülerin çoğu bütün bölgeye hasar verdiği için dost ateşi riski var – Oyunda isimlerin yazdığı arayüz olmadığı için zaman zaman kimin kim olduğunu karıştırıyor insan

SINIF SİSTEMİ: + Özellikleri kullandıkça artan yetenek sistemi sayesinde sınıfınız nasıl oynadığınıza göre oluşuyor – Çok oynayıp hemen hemen her şeyde usta oyuncuların ortaya çıkması kaçınılmaz

> Tür: Devasa Online RYO > Yapım: Aventurine > Türkiye Dağıtıcısı: Yok > Aylık Ücret: 13 Euro (~26 YTL) > Yaş sınırı: 12+ > Web sitesi: www.darkfallonline.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★★

WoW ve klonlarından sıkıldıysanız deneyin. Eksiklikleri giderilirse devasa online oyunların öncülerinden olabilir.

9.3

Solo — Parti

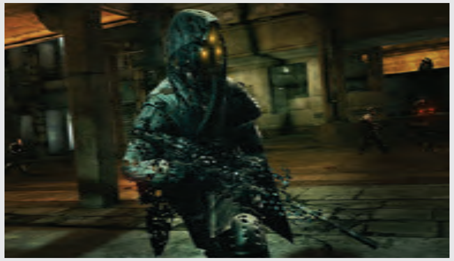
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

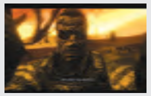
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TELLTALE GAMES'İN BÖLÜM BÖLÜM MACERA OYUNLARININ HEPSİ DE BİRBİRİNDEN GÜZEL ÇIKTI. YİNE DE İNSAN LUCASARTS'IN KRAL OLDUĞU GÜNLERİ ÖZLÜYOR :)

FPS *(First Person Shooter)*



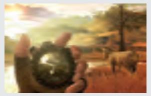
KILLZONE 2
PS3
İlkini pek azımız takdir etmişti ama ikinci oyunu görmezden gelinecek gibi değil. "FPS türü konsollarda yaşayamaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor. Tamam, belki grafikleri "o videoya" benzemiyor ama yine de gözlerinizin bayram yapacağı gerçeğini değiştirmiyor bu. Gayet sağlam bir oyun olan Killzone 2, bizi çok şaşırttı doğrusu. Multiplayer'ı aylarca sıkılmadan oynayabilir, verdiğiniz paranın karşığını fazlasıyla alabilirsiniz.



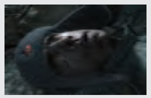
F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.



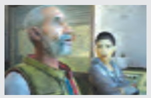
Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.



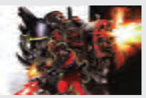
Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.



Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor neden-se. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

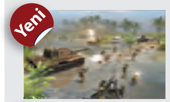


Shogo: Mobile Armor Division
PC
Burada daima bir Monolith oyununun olduğunun farkında mısınız? Adamlar FPS konusunda bu kadar iyi işte. Shogo 2 gelse de oynasak artık, öyle değil mi Snakefist?

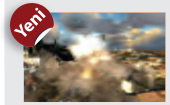
STRATEJİ



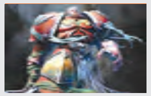
EMPIRE TOTAL WAR
PC
Gemi savaşları bu kadar zorlu olmasa ne olurdu ey Creative Assembly?.... Bu kadar. Evet, oyundan şikayetim bu kadar. Neredeyse tüm dünyayı kapsayan bu muhteşem oyun, strateji türünün tam anlamıyla doruk noktasıdır. Başka herhangi bir oyunun sıra tabanlı makro strateji, gerçek zamanlı mikro strateji, kaynak yönetimi, deniz savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir. Nokta.



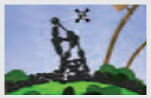
Men of War (Yeni)
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyor-lar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.



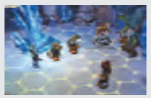
World in Conflict: Soviet Assault (Yeni)
PC
Hala oynamamış olanlar varsa, 6 yeni senaryo bölümü eklenmiş olan Soviet Assault'u mutlaka denemeliler.



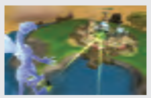
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini



King's Bounty: The Legend
PC
20 yıl kadar önce C64'te oynadığımız, sıra tabanlı strateji türünü icat eden oyunun bu kadar güzel bir şekilde geri dönmesi ne güzel.



Spore
PC
Uzay aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ını oynadığınız Spore, benzersiz bir oyun. EA ve oyuncular tarafından yeni içeriklerle besleniyor.

AKSİYON



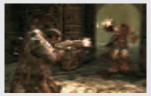
STREET FIGHTER IV
PS3, 360
Capcom bu aralar hangi eski oyuna elini atsa, bir altın klasik haline getiriyor. Biz ki dövüş oyunlarına pek bakmayız, hepimiz Street Fighter IV'ün başında kuyruk olduk (ofiste tek bir TV var). Bir oyun hem oynanış, hem görsellik olarak köklerine bu kadar bağlı kalacak, hem de aynı anda tamamen yepyeni olacak ha! Rüyamızda görsek inanmazdık. Street Fighter'ın dönmesine bu kadar sevineceğimizi tahmin etmiyorduk. Söyleyebileceğimiz tek şey "!vay anasana yav!" (bakın! Tersten okuyunca da aynı!)



GTA: Chinatown Wars (Yeni)
DS
Nintendo DS'i olmayanlara çok üzülüyoruz. Çünkü Rockstar DS'in kendine özgü oynanış şekillerini kullanan, mükemmel bir GTA yapmayı başarmış. Ufak mufak demeyin sakın!



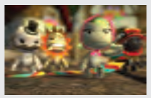
Resident Evil 5
PS3, 360
Dördüncü oyunun üstüne muhteşem grafiklerin eşliğinde, muhteşem bir de Co-Op modu ekleniyor. Devrim niteliğinde olmasa da, çok çok iyi bir aksiyon.



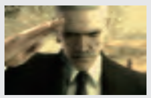
Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.



Dead Space
PC, PS3, 360
Dead Space bizi gerçekten çok şaşırttı. Gayet tok oynanışlı, insanı titreten korkutuculukta, Survival-Horror türündeki abilerine kafa tutacak kalitede bir oyun kendisi.



Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...



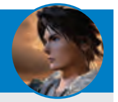
Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

TEKNOLOJİK AÇIDAN EN İYİ GRAFİKLERE SAHİP OLAN 5 OYUN



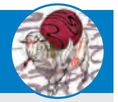
1. **CRYSIS**
   PC'lerin bir yıl içinde PS3 ve 360'ün grafiklerini geçtiğinin kanıtıdır.
2. **GRAND THEFT AUTO 4**
   Yüksek ayarda oynatacak bir PC bulursanız, gözlerinize inanamazsınız.
3. **METAL GEAR SOLID 4**
   Kojima'nın detay manyaklığı, oyunun her yerinde görülebiliyor.
4. **KILLZONE 2**
   Kesinlik PS3'te görebileceğiniz en iyi grafiklerden biri.
5. **HALF LIFE 2 - EPISODE 2**
   Optimizasyon ve yumuşaklık açısından Source motoru hala bir numara.

CGI VİDEOLARI EN İYİ ŞEKİLDE KULLANAN 5 OYUN



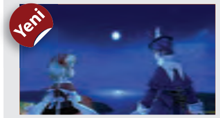
1. **COMMAND & CONQUER**
   Her yeni birim videosunu görmek için, tekrar tekrar oynamadınız mı?
2. **RESIDENT EVIL 2**
   Oyunun sonunda CGI video ile atılan "çalım" hala aklımızda.
3. **FINAL FANTASY 8**
   Girişteki dövüşten sonuna değil, akıl almaz bir sanat yönetmenliği işidir.
4. **DIABLO 1**
   Sadece 3 tane CGI videosu vardır ama hiçbiri asla unutulmaz.
5. **STARCRAFT**
   "Thank god for cold fusion" ve "En Taro Adun!" diyorum, susuyorum.

SANATSAL GRAFİK DALINDA EN İYİ 5 OYUN



1. **OKAMI**
   Clover Studios'un sanatının doruğundayken bırakmasına ağlarız.
2. **BIOSHOCK**
   Metinleri kadar grafikleriyle de sanatsal bir bütünlüğe sahip.
3. **KILLER 7**
   Psikolojinizi bozacak kadar karanlık ama bir o kadar da renkli.
4. **GRIM FANDANGO**
   Manny Calavera'nın yüzü, oyun tarihçesine kazındı.
5. **SHADOW OF COLOSSUS**
   Boşluk hissiyle bezenmiş bir oyunun bu kadar iyi olması mümkün mü?

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



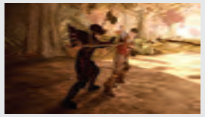
Eternal Sonata
PS3, 360
Eternal Sonata, ölüm döşeğindeki bir müzisyenin hayallerini konu alan masal gibi, insanı alıp götüren bir RYO. Daha önce 360'ta oynadıysanız bile, bir kez daha dinleyin bu sonatayı.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)

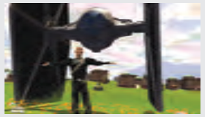


Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*



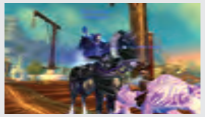
LOTRO: Mines of Moria
PC
Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



Star Wars Galaxies
PC
Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.



A Tale in the Desert
PC
Savaşmanın olmadığı, sadece dostluk, üretim ve politikanın olduğu bu oyunda Tuğbek'in yanına arkadaş aranıyor! Size eviniz için tuğla bile yapabilir.



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Star Wars: TIE Fighter
PC
İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI


Ceville



GTA Chinatown Wars



Men of War

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bu ayki oyunlar bir ertelendi, pir ertelendi... Aion, Championship Manager 2009 ve Alpha Protocol ta sonbaharda çıkacak... Oyunlar süper çıkmazsabir daha oturmaya gelmeyiz!

NİSAN '09	
Blue Dragon Plus	DS
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	PC, PS3, 360
Company of Heroes: Tales of Valor	PC
Demigod	PC
Disgaea DS	DS
Dynasty Warriors: Gundam 2	PS3, 360
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	PC, PS3, 360
Samurai Shodown Anthology	PS2
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	PC
Tenchu 4: Shadow Assassins	Wii, PSP
The Godfather II	PC, PS3, 360
Wanted: Weapons of Fate	PC, PS3, 360
X-Men Origins: Wolverine	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS, PSP

MAYIS '09	
Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360
Bionic Commando	PS3, 360
Indiana Jones and the Staff of Kings	PS2, PSP, Wii, DS
Terminator Salvation: The Videogame	PC, PS3, 360
UFC 2009: Undisputed	PS3, 360
Virtua Tennis 2009	PC, PS3, 360, Wii

HAZİRAN '09	
Anno 1404	PC
ArmA 2	PC
Call of Juarez: Bound in Blood	PC, PS3, 360
Champions Online	PC, 360
Darksiders: Wrath of War	PS3, 360
Fight Night Round 4	PS3, 360
Ghostbusters The Video Game	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
Huxley	360
Overlord II	PC, PS3, 360
PROTOTYPE	PC, PS3, 360
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Spore: Galactic Adventures	PC
Street Fighter IV	PC
Tales of Vesperia	360
The Great Giana Sisters	DS
The Sims 3	PC

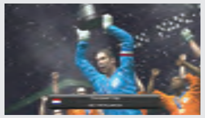
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

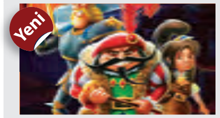


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

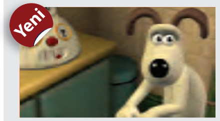


NBA Street Homecourt
PS3, 360
NBA Live'ın artistik kuzeni Homecourt'u, üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen tavsiye ediyoruz. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

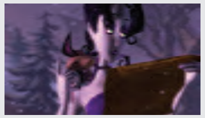
MACERA



Ceville
PC
Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.



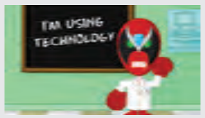
Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkacak olan W&G'i takipteyiz.



A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.



Professor Layton
DS
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?



Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.

YARIŞ



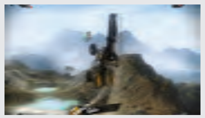
Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



İĞNE DE KENDİMİZE, ÇUVALDIZ DA

Yıllardır oyuncu sohbetlerinin vazgeçilmez klişelerinden biridir 'xxx türü öldü yahu' cümlesi. O x'lerin yerine çoğunlukla adventure gelir, bazen platform olur, seyrek de olsa shoot'em up'tır konuşulan. Cümleyi takiben hayıflanılır, eski günler yâd edilir, içler çekilir. Peki gerçekte olan bu mudur? Bu türler ölmüş müdür, yoksa görmezden mi gelinmektedir? Ben kendi adıma bu yanılsamada bizlerin de suçu olduğunu düşünenlerdenim. Yani bugün niyetim kalemi çuvaldız gibi kullanmak.

Son iki yıl içinde ciddi anlamda güzel adventure oyunları çıktı farkındaysanız. Sam & Max başta olmak üzere Culpa Innata, Overclocked, A Vampyre Story, Ceville, Wallace & Gromit aklıma ilk gelenler. Peki tüm bu oyunlara ayırdığımız sayfa sayısının GTA'ya ayrılan sayfa sayısını yakalayamamasına ne demeli? Oradaki GTA harflerinin yerine başka bir popüler ismi de koyabilirsiniz, ne yazık ki sonuç değişmeyecek. Saydığım bu oyunları bu köşede de görmediniz mesela, halbuki özellikle adventure ve RYO'lar hem yazması, hem okuması (bence) en zevkli türlerin başında geliyor. Mesela ben RYO rehberlerinde oyunu oynarken hiç dikkat etmediğim, gözümden kaçmış şeyleri yakalamayı çok seviyorum. Ama sanırım artık böyle düşünen tek tük kişiden biriyim. Sonuç olarak yukarıda saydığım türler ölmedi aslında, sadece biz onları görünce azıcık kafamızı çevirmeye başladık.

Bu ay OC sayfalarının konuğu Mehmet ve Empire: Total War. İşi erbabına bırakma serimize son hız devam ediyoruz anlayacağınız. Mehmet'in tüm deneyimini aktarmaya çalışırken aç susuz kaldığı, kilo kaybettiği (gerçi duyduğuma göre bir miktar bira göbeği yapıyormuş Empire -Serp.) bu yazıyı okumadan geçmemenizi öneriyor ve gelecek ay görüşürüz diyorum. Farewell.
- ESER GÜVEN



EMPIRE TOTAL WAR

STRATEJİ REHBERİ

HER BAŞARILI HÜKÜMDARIN ARKASINDA BİR OYUN CANAVARI VARDIR

-MEHMET KENTEL

Deli gibi beklediğim Empire Total War, çeşitli sebeplerle elime geç ulaştı. Oyunu oynamaya başladığımda bu yazıyı yazmak için olması gerekenden çok daha az vaktim kalmıştı. Yine de, elimden geldiğince oyunun derinliğine inmeye, eski oyunlara göre farklı yönlerini deşmeye, stratejik ve taktiksel varyasyonları denemeye çalıştım. Az vakitte çok farklı şeyler görmeye çalıştığımız için, Tuğbek'in geçen sayıdaki incelemesinde yazdığı Osmanlı taktiklerini yeterli buldum ve Osmanlılar için ayrı bir şey yazmamaya karar verdim. Bu yüzden yeni ülkeler hatmederek farklı oynanış ve stratejilere ağırlık verdik.

Bu yazıda anlatılan her şey, oyunu benle beraber, sabahını akşamına katarak oynayan, sırf bu yazı için pılısını pırtısını (ve bilgisayarını) toplayıp bize yerleşen arkadaşım Uğur'un, inceleme için aldığı notlarla ve Skype'ta yaptığımız uzun konuşmalarla beni bilgi yağmuruna tutan Tuğbek'in ve de benim oyundan çıkarttığımız şeylerin ortak sonucu. Yani yazıyı ben yazmış olabilirim ama emek gayet kolektif. O yüzden yazıyı beğenirseniz onların da terazisine tıklamanız gerekiyor, benden söylemesi. Dilerim Total War dünyasına giren, girmek isteyen ama ürken ve hatta yazıyı beğenip bu dünyayla tanışmaya karar veren herkese yardımcı olur rehberimiz.

Bir de son not: Macchiavelli'nin Prens'ini tekrarlamış gibi hissediyorum Total War'a her strateji yazdığımda. Hatırlatmak isterim, ben böyle bir adam değilim. Strateji rehberlerimin vücudunuzda yarattığı militaristik toksinleri lütfen Anlam Arayışları'yla temizleyiniz =)

ÜZERİNDE GÜNEŞ BATMAYAN BİR İMPARATORLUK KURMAK İÇİN: BRİTANYA





Total War oyunlarında yönetmekten en çok keyif aldığım ülkelerin başında Britanya (tarihsel duruma göre, İngiltere) gelmiştir hep. Bunda sırtımı denize dayamanın verdiği güvenlik hissinin etkisini yadsıyamam (fish & chips, bira, futbol ve rock müziğin de faydası olmuş olabilir ama konumuz bu değil). Empire'da da ilk ve en uzun süreli oynadığım ülke Büyük Britanya oldu yine. Tuğbek'in Osmanlı'ya eğilmiş olması yüzünden zaten bir deniz ülkesini en ince detayına kadar sömürmemiz gerekiyordu. Sonuçta, ben Britanya'yı sömürdüm, Britanya da tüm dünyayı. Kafamın tepesinde uçuşan Marx'ı, Lenin'i ve iyi melekleri kovaladım, "yaşasın sömürge düzeni" dedim, oyuna daldım.

Britanya'yla oyuna başladığınızda, dedelerimizden kalma beylik Britanya Adaları dışında, Amerika'nın kuzeyinde bir adet toprak parçasına ve Karayipler'de iki adaya sahibiz. Bu da toplamda 6 adetçik eyaletimiz olduğu anlamına geliyor. Ayrıca yarışmaya yine Amerika'dan katılan *Thirteen Colonies*'in *Koruyucusu* (Protector) durumundayız. Bu da demek oluyor ki, Thirteen Colonies'e saldırıldığında biz de saldırılmış sayıyoruz kendimizi (Osmanlı nasıl yenilmiş sayılıyordu, onun gibi), bunun karşılığında da onların yıllık gelirinin yarısına el koyuyoruz. Oyuna maddi açıdan, diğer birçok devlete göre çok daha güçlü başlıyoruz, topraklarımızın stratejik konumu da dünya devliğine oynamak için bize birçok fırsat sunuyor. Ama bir "Dünya Devi" olmak istiyorsak (istemeliyiz, başka türlü kazanamıyoruz oyunu), dünya kadar coğrafyada dünya kadar problemle uğraşmalıyız. Britanya'nın *Kısa* ve *Uzun Kumpanya* (evet, ısrarcıyım campaign'i kumpanya olarak çevirmekte) hedefleri arasında, alınması gereken bölge sayısı dışında bir fark yok, niteliksel olarak aynı şeylerle uğraşacağız. Britanya Adaları, Amerika ve Hindistan, üç iktidar merkezimiz olmalı oyunun sonuna geldiğimizde (bir de bunlardan nispeten alakasız bir yerde, Akdeniz'in ortasında duran Malta Adası var bizi bekleyen ama sadece uzun kumpanyada). Dolayısıyla dünyada olup biten hiçbir şeyden izole olmayan, her şeyi takip eden, neredeyse herkesle ilişki kurması gereken bir devlet var elimizde ve bu da hesaplarımızı çok daha dikkatli yapmamızı gerektiriyor.

Oyunun hemen başında Thirteen Colonies bizden Fransa'nın ve Yerlilerin elinde bulunan üç bölgeyi almamızı istiyor. Bu görevi yaparsak Thirteen Colonies de doğrudan bize katılıyor (maalesef orduları ve donanması ortadan kayboluyor, halbuki çok gözüm vardı onlarda). Kuzey Amerika'da çok sağlam bir güç kazanmamızı sağlayan bu görevle hemen ilgilenin. Ancak sadece Amerika'daki topraklarınızdan asker üreterek burayı halledemezsiniz çünkü aynı anda dünya kadar Yerli kabilesiyle de uğraşmak gerekiyor. Kuzeydeki eyaletimiz oldukça uzak, oradan Cherokee'lere saldırmak mümkün değil. Bunun yerine Karayipler'de ordu üretip Cherokee'lere çıkarma yapmak en iyisi. Siz onlarla uğraşırken de Iroquois, Thirteen Colonies'e saldırıyor genelde. Yerlileri hafife almayın, sayıca kalabalıklar ve büyük orduları hızla taarruz etti mi can yakabiliyor. Fransa'yla uğraşacağınız için savaş burayla sınırlı kalmayacaktır, Avrupa'da da savaş devam edecektir ve muhtemelen İspanya da Bourbon ittifakına uyarak size saldıracaktır. Bu dönem, bana kalırsa Britanya kumpanyasının en kritik zamanı. Eğer bu aşamayı gerekli bölgeleri almış, barış anlaşmalarını kayıpsız imzalamış olarak atlatırsanız bir daha sırtınızın yere gelmesi çok zor. Bu dönemde özellikle İspanya'yla uğraşmak çok zorluyor çünkü inanılmaz bir deniz filosuna sahipler ve sizin uğraştığınız her yerde onlar da var, çıkarlarınız her yerde çatışıyor. Britanya olarak İspanya'nın baştaki üstünlüğüne son vermek için, aynı gerçekte de olduğu gibi teknolojiye abanmanız ve üretimi artırmanız gerekiyor. Ayrıca İspanya-Fransa ittifakına karşı Avrupa'daki ufak devletçiklerle, en azından "askeri geçiş" anlaşmaları imzalamanız, kıtada, normal olarak dezavantajlı olduğunuz savaşlarda size hamle üstünlüğü verecektir. Yine bu dönemde Kuzey Amerika'dan girişeceğiniz kürk ticareti (Fur Trade), gelir kaynakları henüz çok sınırlı olan krallığınıza ilaç gibi gelecektir.

Hindistan'a ne zaman ve nasıl saldıracağınızsa size kalmış. Oyunun hemen başında Britanya'daki orduları toplayıp direkt Hindistan'a yollayabilirsiniz. Mughal (Babür) ve Maratha arasındaki savaş büyük bir fırsat ve Pencap'dan çıkıp çok zayıf Mughal'ı sadece yerel kaynaklar kullanarak kısa sürede ele geçirebilirsiniz. Kuzey Hindistan size geçti mi ordan güneye inip Maratha Konfederasyonu'nun icabına bakmak ve tüm Hindistan'ı ele geçirmek zor değil. Bu özellikle Fransa ve İspanya'yla aranızdaki savaşı finanse edecek kaynakları sağlayacaktır.

Eğer uzun kumpanyada oynuyorsanız, Hindistan'a gitmek için çok acele etmeyebilirsiniz. Çünkü Hindistan'a gitmeseniz bile endüstrileşme sayesinde Britanya çok hızlı biçimde zenginleşiyor, uzun kumpanyanın ilk 40-50 yılından sonra devasa bir seferle Maratha'ya yüklenmek de bir yol. Hem o zamana kadar Hindistan'la ticaretten düzgün gelir sağlayabiliyorsunuz, tabii ticaret yollarını açık tutabiliyorsanız. Son olarak, 1700'den 1900'e kadar olan zamanın Britanya zamanları olduğunu aklınızdan çıkartmayın. Bu demektir ki Britanya'yı gerçekte olduğu gibi oynamanın bir mantığı var, adamlar öyle kazanmışlar işte. O yüzden Avrupa'nın içişlerine mümkün olduğunca bulaşmayın mesela.

"SENİN KISA PANTOLONLU HALİNİ BİLİRİM": PRUSYA

Prusya, Empire'ın en ilginç devletlerinden biri. Küçük bir Alman şehir devletinin Hitler'in *3. Reich*'ına dönüşmesinin 250 yıllık hikâyesinin yazılmaya başladığı yıllar bunlar. Prusya yavaş yavaş bir Avrupa gücü olarak kendini kabul ettirmeye çalışıyor, diğer Alman devletçiklerine karşı yoğun bir mücadeleye giriyor ve Habsburgların Avusturya'sına kafa tutmaya çalışıyor. Oyunun başında, aralarında sınır olmayan Brandenbourg ve Doğu Prusya'ya sahip olan Prusya'nın yapması gereken ilk şey toprak bütünlüğünü sağlamak. Daha sonra oldukça zayıf olan İsveç'e saldırmak ve onun kürk ticareti yaptığı noktaları ele geçirmek Prusya'nın elini rahatlatacaktır. Avusturya'yla mücadeleden kaçmak imkânsız, aynı topraklar üzerine hak iddia ediyorlar çünkü Prusya'yla, ancak bu kavgayı mümkün olduğunca ertelemek ve bu arada bol bol karşı-ittifak anlaşmaları düzenlemekte fayda var. Örneğin olası bir Osmanlı-Prusya ittifakı Avusturya'yı çok zor durumda bırakacaktır.
Prusya'nın ticaret yollarını korumak dışında donanmasını çok büyütmesine gerek yok, bir kara ülkesi olarak asla İngiltere ve İspanya'yla aşık atmanız mümkün olmayacaktır zaten. Prusya'nın kumpanyasını tamamlamak için alması gereken tüm bölgelerin de kıta Avrupa'sında olduğu düşünüldüğünde, Alman askeri teknoloji ve disiplinini *magnum opus*'a ulaştırmak oyundaki en önemli amaç olmalı.



Prusya ordularının bu yürüyüşü, nereye doğru? (cevap için bkz. 20.yüzyılın ilk yarısı).



-TATİLDE SICAK DENİZLERE GİDELİM. -DA!: RUSYA

Avrasya'nın uyuyan devi Rusya'nın kıpırdanmaya başladığı bir zamandayız. Hâlihazırda rakiplerinin neredeyse tamamından daha büyük bir coğrafyaya hâkim durumda Rusya ama ticaret yollarına uzak, teknolojisi geri, finansal kaynakları oldukça sınırlı. Türkiye'de ortaokul tarih müfredatından geçmiş herkes bilir ki, Rusya'nın "sıcak denizlere inme" özlemi vardır, Baltık denizinde üşümektedirler çünkü. Her ne kadar Karadeniz bizim memleketin "soğuk denizi" olsa da, Ruslar ona bile bayılıyorlar. Bu yüzden oyunun hemen başında Kırım'ı topraklarınıza katarsanız, hem üşüyen Ruslarınızın kemikleri ısınır hem de siz çok önemli bir ticaret kolonisi ele geçirmiş olursunuz. Eğer bu hamle üzerine Osmanlı size savaş açarsa, ona hemen yağlı ballı bir barış anlaşması önerin, zira Osmanlı'yla oyun başlarında savaşa girmek Rusya için kâbus gibi bir şey. Dagistan ve Georgia da, küçük olmalarına rağmen problem çıkartan iki bölge. Onların sizle uğraşmasına çok fazla izin vermeden orayı halletmek iyi olacaktır.

Osmanlı, Rusya'nın mücadele ettiği en önemli güç. Nihai olarak da bu iki devin birbirine girmesi kaçınılmaz. Ama tarihe bakıp Osmanlı'nın gerileyen, Rusya'nınsa ilerleyen bir çizgisi olduğunu düşünüp Osmanlı'yla yapılacak büyük karşılaşmayı ertelemek iyi bir seçenek olabilir. Osmanlı yerine Avrupa'daki küçük ve kendi aralarında sürekli savaş hâlinde olan devletler oyunun başlarında çok daha iyi yem olabilirler. Zaten Osmanlı'yla çok büyük bir ticaret hacmi yakalayabilir Rusya, bu yüzden anlaşmayı zorlayıp ekonomiye artı değer kazandırmak çok daha mantıklı duruyor.



Rusya'yla oynuyorsanız savaşlarınız sık sık karlar altında olacak.

ORADA BİR HİNDİSTAN VAR UZAKTA: MARATHA CONFEDERACY

Maratha, Mughallerden bağımsızlığını ilan etmiş bir Hindu devleti. Mughallerden çok daha az sayıda toprağa sahipler ama tarihsel momentum onlardan yana. Mughal artık büyük sınırlarını koruyabilecek bir güce sahip değil. Mughal'i hızla yok edip kaynaklarının üzerine oturmakta fayda var. Bu arada Portekiz'in tek şehirlik bir kolonisi bulunuyor Hindistan yarımadasında, Portekiz'in daha fazla güçlenmesine izin vermeden onu Hindistan'dan atmak lazım. Böylece birçok ticaret yolunu ele geçirmiş olacaksınız. Ama bu durumun şöyle bir riski var, ticaret yollarınız Avrupa-Afrika sularında bloke edilebilir. Bu yüzden Maratha'nın donanmaya eğilmesi şart.

Maratha için en önemli şey ticaret. Zaten tüm Avrupa devletleri gözünüzün içine bakıyor ticaret anlaşması yapmak için. Avrupalı bir devletle oynarken imkânsız olan, neredeyse tüm devletlerle "very friendly" olma durumunu Maratha'yla sağlayabiliyoruz. Maratha'yla oynarken zor bir nokta, uzun kumpanyada toprakları elde tutmak çünkü Avrupalılar bir süre sonra ticaret anlaşmalarından çok daha fazlasını talep ediyorlar. Bunun için sağlam bir askeri güce de ihtiyaç var (eğer uzun kumpanyada oynuyorsanız). Son olarak, aslında Hindistan dışında herhangi bir toprak alma zorunluluğu yok Maratha'nın ama toplam bölge sayısını karşılayabilmek için mutlaka Hindistan dışına çıkmak gerekiyor. Bunun için, hem size yakın olan hem de fethetmesi çok kolay olan Kuzey Afrika topraklarını Fas ve Berberilerin elinden alabilirsiniz.



AVUSTURYA-PRUSYA: DİYALEKTİK BİR İLİŞKİ

Herhangi bir Avrupa devletiyle oynuyorsanız, Avusturya ve Prusya arasındaki rekabeti doğru kullanmanız, o rekabetin doğru tarafında yer almanız çok önemli. Bu iki Germen devletinin de, tarihsel Alman toprakları üzerinde iddiası var ve oyunu kazanmak için sahip olmaları gereken birçok bölge ortak. O yüzden yoğun bir mücadele içindeler. Bu yoğun mücadele, üçüncü ülkeler tarafından da gayet manipüle edilmeye açık. Örneğin ben Britanya'yla oynarken İspanya'yla savaştaydım, Prusya da İspanya'nın müttefiki olduğundan bana savaş açtı. Ben İspanya'yla uğraşırken, bir yandan da Avrupa'ya bir ordu gönderip Prusya'yı dizginlemeye çalıştım. Ama özellikle oyunun başlarında kıta Avrupa'sının çıkar çatışmalarına, kaotik güç ilişkilerine girmek istemediğim için Prusya'dan aldığım topraklara yerleşme niyetim yoktu. Bu yüzden ondan aldığım toprakları Avusturya'ya verdim. Böylece hem müttefikim Avusturya'yı memnun ettim, hem de Prusya'ya uğraşacak yeni problemler bıraktım. Avusturya-Prusya bir örnek elbette, bu tip ilişkileri bulduğunuz her yerde sömürmeye bakın.

Prusya ve Avusturya arasındaki ilişkiyi manipüle etmek, Avrupa meydanlarında hayatta kalabilmek için diplomatik ve keyifli bir yol sunuyor.



ULUSALCILIK

Dünya halen imparatorluklar tarafından yönetilse de artık ulusların kendi ülkelerini kurma derdinde olduğu bir zamandayız. Bu yüzden oyunun başında olmayan bazı ülkelerin zamanla peydahlandığını göreceksiniz. Kendi bayrak ve ordusuna sahip bu yeni ülkeler ancak belli şartlarda ortaya çıkıyor. Bunları bilmek ve doğru kullanmak işinize yarayabilir. Mesela Britanya'yla savaştaysanız ve gücünüz yetiyorsa direkt Britanya adasına dalıp İskoçya ve İrlanda dâhil üç eyaleti alırsanız, Thirteen Colonies ABD'ye dönüşüyor ve savaş o noktada bitiveriyor. Pers topraklarını aldığınızda Afganistan, Fransa'yı aldığınızda Quebec, İspanya'yı aldığınızda Meksika'nın çıktığını göreceksiniz. Bu yüzden büyük güçlerle savaşırken direkt kalplerine saldırın, böylece kolonileriyle de uğraşmak zorunda kalmazsınız. Ayrıca kendi başkentinizde ayaklanma çıkarsa devrim oluyor ve isterseniz devrimcilerin, isterseniz de monarşinin tarafında yer alıp oyunu bambaşka bir çerçeveden oynayabiliyorsunuz. Eğer devrimden yana çıkarsanız yeni bayrak ve cumhuriyetinizle oyuna devam ediyorsunuz.

AYDINLANMAK VE AYDINLANMAMAK: OKULLAR VE İSYANLAR

Önceki Total War'larda teknoloji gelişimi sadece yaptığınız binaları upgrade etmek ve bunun sonucunda çıkan yeni binaları yapmakla sınırlıydı. Oysa Empire'da, ayrı bir teknoloji paneli var ve buradan, aynı *Civilization*'daki gibi geliştirmek istediğimiz teknolojileri seçebiliyoruz. Fakat bu teknolojiler sadece okullarda geliştirilebiliyor, dolayısıyla bir okulunuz varsa aynı anda sadece bir teknoloji geliştirebiliyorsunuz. Teknolojiler, "savaş", "ekonomi" ve "sosyal" olarak üçe ayrılıyor. Buradan çıkan sonuç, ne kadar çok okulunuz varsa o kadar iyi, değil mi? Değil. Çünkü 18. yüzyıl sömürgeciliğin zamanı olduğu gibi aynı zamanda da *Aydınlanma Çağı* ve okullar da Aydınlanma'nın merkezi durumunda. Ve Aydınlanma düşüncesi, krallara, mutlakiyetçiliğe, aristokrasiye, baskıcı rejimlere karşı eşitlik, özgürlük, anayasal haklar, siyasi katılım talep ediyor (bir yandan da "pozitivist akıl"ın kutsanması, sömürgeciliğin meşrulaştırılması, beden-zihin ikiliklerinin yaratılması gibi sonuçları da vardı Aydınlanma'nın ama konumuz bu değil). Bu talepler de, yönettiğimiz halkı bize karşı ayaklanmaya teşvik ediyor. Teknolojilerin getirdiği avantajlardan faydalanırken (ki bunlardan vazgeçmeniz söz konusu bile olamaz), Aydınlanma'nın halkta yarattığı mutsuzluktan etkilenmemenin yolu, okulları doğru yerlere koymak ve okulların sıkıntısını dengeleyecek çeşitli binalar yapmak. Özellikle oyunun ilk 30 senesinden sonra, yeni alınan yerlere okul yapmak intihar gibi bir şey. Ayrıca farklı dine mensup olduğunuz bölgelerde de okullar başınızı oldukça ağrıtabilir. Okulları dengeleyecek olanlarsa Pleasure Gardens, Observatory gibi halka keyif, huzur ve biraz da afyon veren binalar. Eğer bir bölgenizde reform istekleri yüzünden mutsuzluk çok arttıysa, oradaki okulu kilise ya da coach'la değiştirin, okul orada olduğu sürece isyanla baş etmekte çok büyük sıkıntı çekersiniz (lütfen bu satırları okuduktan sonra hemen tüm Anlam Arayışları yazılarımı okuyun, ühü).



Tek okul, tek araştırma, çok şehir, çok araştırma, çok mutsuzluk.

DENİZ SAVAŞLARI: BİR GARİP DERYA



İtiraf etmemiz lazım, bu yazıyı yazarken tecrübelerini bir araya getirmiş üç iyi Total War oyuncusu olarak Empire'daki deniz savaşlarına tamamiyle hâkim olduğumuzu hâlâ iddia edemiyoruz. Kara savaşları mantığına *Shogun*'dan itibaren alışan, değişikliklere adapte olan ve gitgide uzmanlaşan Total War oyuncuları için deniz savaşları gerçekten muamma gibi geliyor. Burada bir prensip olarak önerdiğim şey, düşmanlarınızın savaşlarda nasıl davrandığını izlemeniz olacak. Zaten şimdi verebildiğimiz taktikler de düşmanları izleyerek ortaya koyduklarımızın bir derlemesi.

Savaşlara dengeli bir filoyla girmek çok önemli. Ne kadar pahalı ve güçlü bir donanma kurarsanız kurun, eğer büyük ve hantal gemileriniz hızlı ve küçük gemilerle desteklenmiyorsa, yenilginiz kaçınılmaz olacaktır. Savaşlarda rüzgârı arkaya almak çok önemli, rüzgârı tersten alan gemiyi bir daha çatışmaya döndürmek deveye hendek atlatmaktan daha zor. Düşmana yaklaşırken gemileri tek bir çizgiye çekmek ve düşmanın yanından geçerek etrafını sarmak (ve bu arada mümkünse çizgiyi bozmamak) çok faydalı, bu arada "fire at will" seçeneği açık olan gemileriniz düşmanı sıradan geçirecektir. Ancak gemilerin düşmana dönük yüzü çok büyük hasar alacağından, gemileri doğru zamanda çevirmek de çok önemli. Bütün bunları yapmak için de manevra kabiliyeti yüksek gemilere ihtiyacınız var. Büyük gemileri nispeten arkada tutmak, onların ateş gücünden faydalanırken küçük gemilerle de düşmanın etrafını sarmak, düşmanın bize kolaylıkla yapabildiği ama bizim düşmana yaparken oldukça zorlandığımız şeyler. Ne diyelim, önümüzde bu işi de kıvırmak için uzun yıllar var, yenile yenile öğreneceğiz yenmeyi de...



Bu ticaret bölgelerine erken dönemde hâkimiyet kurarsanız müthiş bir gelir kaynağı yaratmış olursunuz.

PARANIN BADEM GÖZÜ: TİCARET

Empire'da ticaret, oyunun en kritik unsurlarından biri, belki de en kritiği. Sömürgeleşmenin doruğa çıktığı ve dünyanın belki de ilk kez "küresel" olduğu bu çağda, her yerden her yere, ama asıl olarak her yerden Avrupa'ya doğru müthiş bir zenginlik akıyor. Avrupa'nın sömürgeci devletleri, sömürgelerinden topladıkları hammaddeleri, hızla gelişen endüstrilerinin katığı olarak kullanıyorlar, ucuza ürettikleri malları da satma yarışına giriyorlar. Biz de bu durumdan bağımsız değiliz elbette Empire oyuncuları olarak. Özellikle bir deniz ülkesiyle (İspanya, Büyük Britanya, Maratha, Hollanda -United Provinces- gibi) oynarken ilk yapılması gereken şeylerden biri, ticaret gemileriyle dünya haritasının üstündeki üç farklı ticaret bölgesine gidip oradaki ticaret noktalarını ele geçirmek. Tabii ticaret gemilerinizi savaş gemileriyle desteklemelisiniz, korsanlara ve düşmanlara karşı. Bu noktaları erken ele geçirmek çok önemli çünkü diğer ülkeler hızla topluyorlar burayı, eğer geç kalırsanız dışarıda kalırsınız. Bunun dışında, yapabildiğiniz herkesle ticaret anlaşması yapın, bu anlaşmalar için başka şeyler de teklif etmekten çekinmeyin. Ticaret anlaşmaları hem devletinize müthiş bir gelir kaynağı oluyor hem de diğer devletlerle aranızdaki ilişkilerin iyi tutulmasına fayda sağlıyor. Bu anlaşmaları koruyabilirseniz, anlaşma tarafları arasındaki mal alışverişi de zamanla artıyor ve gitgide daha çok para getirmeye başlıyor. Ticaret yollarını kontrol etmek için de filolarınızı sağlam tutmalı ve dünya haritasına doğru biçimde dağıtmalısınız.

Ticaret konusunda başka önemli bir şey de, çeşitli bölgelerin üretebildiği özel malların ticaretini yapabilmek (örneğin kürk). Oyunun başlarında paranızı bu tip üretim alanlarına yatırırsanız, ticaret hacminizi çok genişletir. Ticaretten gelen paranın halktan aldığınız vergilere göre kat kat fazla olduğunu da akılda tutun. O yüzden bir toprağı almaktansa (eğer çok ciddi bir ticari potansiyeli yoksa o bölgenin), o toprağın sahibi ülkeyle ticaret anlaşması imzalamak çok daha kârlı olacaktır.

SAVAŞ VE ÖTESİ HAKKINDA BİRKAÇ NOT

> Piyadeleriniz için kare formasyonu çok hayati, özellikle atlılara karşı savunurken. Keşfetmeyi ve kullanmayı unutmayın.

> Gerçek zamanlı savaşta spacebar'a basarak hareket halindeki birliklerin nerede ve nasıl konuşlanacağını görebilirsiniz. Birlikleri düzenli tutmak için çok faydalı.

> Zenginler çok yüksek vergi ödeyebiliyor ama zenginden aldığınız vergi eyaletleri fakirleştiriyor. Eğer o parayla ekonomiye yatırım yapıyorsanız aman ne güzel. Ama savaşa harcıyorsanız büyük bir hata içindesiniz.

> Daima gözünüz orduların yıllık masrafında olsun. Eğer dalıp gider de çok asker üretirseniz hemen geri salın.

> Ordularınız eğer şehirlerin dışında duruyorsa, bir süre sonra canları sıkılıp etrafı talan etmeye başlayabiliyorlar. Bu yüzden işi gücü olmayan orduları şehirlerde, kışlalarında tutun. Ha, işi gücü olmayan ordu yapmayın zaten hiç.

> "Friendly fire" her zamankinden daha can alıcı. Üst üste olan birlikler birbirini vurmuyorlar ama eğer göğüs göğüse çarpışmakta olan birliğinizin yanındaki düşmana ateş ederseniz, bütün birliği haşat edersiniz.

> Bakanlarınıza acımayın. Özellikle halka mutsuzluk getiren bakanları asla yerlerinde bırakmayın, diğer artı özellikleri halkı mutsuz etmelerini karşılayamaz, isyanlar her zaman daha pahalıya patlar.

> Artık orduların başına general üretebiliyoruz hemen, ordu panelinden. Acil durumlarda bu çok işe yarasa da asıl olarak generallerinizi, yeterli teknolojiyi sağladığınızda, kışlalarınızdan üretin. Buradan çok daha kaliteli generaller çıkıyor.

> Eskisinden farklı olarak, şehirlerinizin başına vali koymak gibi bir zorunluluğunuz yok, böylece Total War'ların en büyük dertlerinden biri tarih olmuş.

> Oynanış adına rejiminizin monarşi ya da cumhuriyet olması pek bir şeyi değiştirmiyor. Cumhuriyet için isyanlar çıktığında hangi tarafta yer alacağınıza, isyancıların gücüne göre karar verin. Cumhuriyet olsa bile oynanış değişmeyecek, merak etmeyin.

> Bir de kopyala/yapıştır yapalım, büyük bir değişiklikle: "Oyunun ara yüklemelerini ve rakibin turn'lerini beklerken sıkılmamak için yanınızda okumalık bir şeyler bulundurun, biri mutlaka Oyungezer olsun. Kola, bira ve cips stoklayın, arada pencere açın, rüzgârı koklayın. Haftada bir dışarı çıkıp insan yüzü görün."

AJANLAR

Empire'daki yeniliklerden biri, ajanları bizim üretemiyor oluşumuz. Yaptığımız binalara göre ajanlar kendiliklerinden ortaya çıkıyor. Dolayısıyla üretimlerinde dolaylı bir kontrolümüz var artık.

Gentleman
Her birisi gerçek birer tarihi kişiliği temsil eden bu janti arkadaşları, kendi okullarınıza gidip araştırmaların hızını artırmak için, rakiplerinizin okullarına gidip onlardan teknoloji çalmak için ya da rakip Gentleman'leri düelloya davet edip onlar defetmekte kullanabiliyorsunuz. Teknolojinizin gelişim hızını artırmak için gerçekten çok önemli bu adamlar, hiçbirini boş bırakmayın.

Misyonerler/İmamlar
Bana öyle geldi ki Empire'da dini kişiliklerin rolü çok artmış durumda. Özellikle kolonileştirdiğiniz bölgelerde, misyonerler çok büyük iş yapıyor, halkı çok hızlı biçimde "hak yolu"na çekiyor. Buradaki yerliler hakkındaki gizli oryantalizmi bir kenara koyarsak, yeni aldığınız ya da almayı düşündüğünüz yerlerde misyonerleri ya da imamları çok iyi kullanmak gerektiğini söyleyebiliriz.

Rake
Genelde Coffee House'lardan peydahlanan bu kimseler hem sabotaj düzenleyebiliyor, hem ordulara/şehirlere sızıp bilgi topluyor, hem de misyonerlere ve ordu komutanlarına suikast düzenleyebiliyorlar. Suikast hepimizin aklına geliyor zaten de, özellikle büyük savaşlardan önce düşmanın tipini tanımak çok hayati olabiliyor, bu şekilde kullanmayı da unutmayın.



Gentleman'larınızla diğer Gentleman'ları düelloya davet etmek mümkün. Eski suikast videolarının yerini tutamasa da, güzel hazırlanmış bu videolar.

KARA SAVAŞLARI



Şehir savaşlarında evlere girip ani çıkışlarla düşmanınıza sürpriz yapabilirsiniz.

Empire'da savaş dışı ekonominin ağırlığı çok artmış olabilir ama bu oyunun adı Total War ve eninde sonunda gireceksiniz savaşlara. Hem de bunlar, önceki Total War'lara göre çok daha dikkat, çok daha emek isteyen savaşlar olacak.

Öncelikle dengeli bir ordunun nasıl olacağından bahsedelim. Line Infantry'ler, orduların temel direği. Ancak çok farklı tip birliklerle desteklenmeleri gerekiyor. Atlılar, eski oyunlardaki kadar olmasa da hâlâ çok önemli. Özellikle ordunuzun kanatlarını korumak ve piyadelerin artık pek olmayan manevra kabiliyetlerini sağlamak için çok gerekliler. Hafif piyadeler (Light Infantry) de hiç olmadığı kadar önemli Empire'da, menzilleri Line Infantry'lere göre çok daha uzun olduğu için, mutlaka orduda olmaları lâzım. Topçular da asıl ciddiyetine Empire'da kavuşan birlikler. Şehir kuşatmalarında kaçınılmaz oldukları malum ama meydan savaşlarında da kesin orada bulunmalı, hatta mümkünse düşmanınkinden daha fazla sayıda olmalılar ki kafasına top yemekten sıkılan taraf düşman olsun ve size doğru yaklaşmaya başlasın (zira meydan savaşlarında savunan her zaman daha avantajlı). Topçuların hareketlilerini icat ettiğinizde manevra kabiliyetiniz biraz olsun artacak ama savaşın henüz başında değilseniz topçuların yerini değiştirmek size sadece vakit ve top desteği kaybı olarak geri dönecektir. Savaş sırasında manevra yapmak zorunda kalmamak için yerleştirme anında mümkün olduğunca öne dizin topçularınızı; hele ki saldıran taraf olacaksanız zaten ordunuzu ilerleteceksiniz topçuların önüne. Yalnız unutmayın, eğer topçularınızın hemen önünde bir birlik varsa, muhtemelen haşat olacaklar kendi top ateşiniz yüzünden. Araya mesafe koymayı unutmayın. Bir başka çok faydalı birlik de bombacılar (Grenadier). Bu adamların attıkları el bombaları hem dehşetli bir zayiat veriyor hem de düşman moralini çok bozuyor. Ordunun belkemiği olamazlar asla ama piyadeleri desteklemek için kullanmaya çok uygunlar.

Savaş sırasında düşmanınızın hareketlerini çok iyi takip edin, bazen hiç de göründüğü gibi hareket etmeyebilir düşman, en ufak değişiklikten bile şüphelenin. Ve tabii siz de sabit bir formasyonda kalmayın savaş alanında, dizilişinizden ne yapacağınız anlaşılmasın. Örneğin açık alanda geniş bir şekilde karşılaştıysa iki ordu, bir anda ateş gücünüzü tek bir bölgeye yöneltip oranın direncini kırmak, hem ordunun geri kalanındaki morali bozmaya, hem de düşmanın tüm planlarını değiştirmesini sağlamaya yarayabilir. Ya da düşmanla birbirinizin menziline girdiyseniz, bir an için menzilden çıkmak, yani geri hareket etmek ve böylece onun da hareketini sağlamak, düşmanın kanadındaki savunmanın düşmesine sebep olabilir. Tabii kendi kanadınızın güvenliğinden eminseniz yapın bunu.

Generaller Empire'da çok önemli fakat general birlikleri oldukça güçsüzler, eski oyunlardan epey farklı olarak. O yüzden mümkün olduğunca çatışmadan uzak tutun onları, generalinizi kaybettikten sonra savaşta tutunmak çok zor. Ancak ordudan çok da uzakta olmasınlar, generalin yakınlarda olması birliklerin moralini yükseltiyor. Moral demişken, her zaman olduğu gibi eğimde alçakta olmak, arkadan ya da kanattan saldırı yemek askerlerinizin moralini düşürür. Coğrafyayı ve çatışma pozisyonlarını göz önünde bulundurun hep.

Birlikleri ince bir çizgi hâlinde dizmek, özellikle teknolojiniz henüz gelişmemişken ve birliklerin sadece en önünden ateş edilebiliyorken, ateş gücünüzü artırmak için çok faydalı. Daha sonra o kadar incelmelerine gerek kalmıyor, öndekiler eğilerek arkadakilere ateş etme imkânı veriyorlar. Hava durumu tüfekleri çok etkiliyor. Yağmur ve kar altında tüfekler ters ateş almaya başlıyor. Bunu hesaba katın.

Şehir savunmalarında düşmanın topu yoksa, birliklerin bir kısmını binaların içine sokmak çok mantıklı. Düşman, şehrin içine girdiğinde sürpriz ataklar düzenleyebilir, özellikle sayıca azsanız onu gerilla savaşına zorlayabilirsiniz. Ama birimleri gereksiz yere binalara sokup çıkarmayın, çok uzun sürüyor bu.

Eğer çok büyük orduların katıldığı bir savaşa giriyorsanız destek birimlerinin elinizdeki 20 birim azalmaya başladıkça geleceğini, ancak o andan itibaren ve onda da tek tek kontrol edebileceğimizi hesaba katmak lazım. Bu özellikle büyük savaşları kendiniz oynamak yerine bilgisayara bırakmak için çok iyi bir sebep, maalesef. Ama destek birimlerini kullanmak bazen çok işe yarıyor. Hatta bunu bir taktik olarak kullanabilirsiniz. Savaşa tek bir orduyla girmek yerine özellikle atlılardan oluşan birkaç birliği ayrı bir ordu olarak oyuna sokmak, böylece savaşta da ikinci bir pozisyon kazanmak çok iyi sonuçlar verebiliyor.

"Diş fırçanız kalmadıysa da süngünüz var!"

Oyunun başlarında, süngü (Bayonet) teknolojisi elinizde yok, icat etmeniz gerekiyor. Özellikle atlı birliklerin hücumlarına karşı piyade birliklerinin yegâne savunması olan süngü, savaşlarda çok önemli bir yer tutuyor. Ancak elinize geçecek olan ilk süngü "Plug Bayonet" adı verilen, ilkel tip süngüler ve bunlar direkt namludan içeri doğru takıldığından askerler tüfeklerini ateş etmek için kullanamıyor tekrar. Bu yüzden ilk yıllarda yapay zekânın size karşı sık sık uyguladığı bir taktik var, size de aynısını tavsiye ediyorum. Piyadelere karşı savaşırken bir atlı birliğinizi hızla üstlerine sürün ama mümkünse harcanabilir bir birlik olsun bu, düşmanın süngüsünü taktırana kadar yaklaşın ve sonra minimum hasarla geri dönün. Böylece süngü takan birlikler savaş boyunca bir daha asla ateş edemeyecekler. Tabii bunun için önceden kamerayı düşmana yakınlaştırıp süngülerinin hangi tip olduğuna bakmalısınız. Eğer "Socket Bayonet"e geçmişlerse bu taktiğin bir faydası olmaz, onlar süngü varken de ateş edebiliyorlar çünkü. Ayrıca bu taktikten bağımsız olarak da, düşman piyadelerinin süngülerini her zaman gözleyin, savaşın nasıl götürüleceğini çok ciddi biçimde değiştiriyor süngü durumu.
Son olarak, Napoleon Bonaparte'ın söylediği şu vecizi asla unutmamakta fayda var: "Süngüyle savaş kazanabilirsiniz ama süngünün üzerine oturamazsınız." (Taha Parla Hoca'ya buradan duyamayacağı bir selam söyleyeyim bu vesileyle.)

HİLE ARŞİVİ

OYUNBOZAN

HEPSİNİ BİRLEŞTİRECEK TEK BİR HİLE, HEPSİNE HÜKMEDECEK TEK BİR KOD. OLSA YA KEŞKE?



PC

EMPIRE: TOTAL WAR

Steam achievement'larından bazıları:
Conqueror of All: Bir milyon düşman öldürün.
Expansionist Power: Dünya üstünde herhangi 10 bölgeyi ele geçirin.
Master of the Americas: Kuzey ve Güney Amerika'da taşraları ve bölgeleri aynı anda kontrol etmeli veya fethetmelisiniz.
The Efforts of Others: Diğer uluslardan 5 teknoloji çalmayı başarmalısınız.

TOM CLANCY'S HAWX

A-12 Avenger 2: Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **xaxdqx** yazın.
FB-22 Strike Raptor: Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **dxdxdq** yazın.
F-18 HARV: Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **aqaqax** yazın.
Saab-35 DRakan ve XA-20 Razorback: Bir hesap açarak Ubisoft.com'a üye olun. Oyundan Extras'ı seçin. Exclusive Content'i seçip sisteme Ubisoft hesabınızla giriş yapın. Her iki uçağı da artık indirebilirsiniz.

DRAKENSANG: THE DARK EYE

Charisma Mask'ı açmak için: Oyun içinde Erna tarafından Charisma Mask'ı almak için teşvik edildiğinizde **IM3Z91** kodunu aynen yazın.

NECROVISION

Konsolu açıp aşağıdaki komutları girebilirsiniz.
Tüm Challange odaları açılır: **nvnalllevels**
Tüm özel ShadowHand saldırıları açılır: **nvnunlock**
Tüm silahlar: **nvnweapons**
Fairy modu açar: **nvngyjmode**
Tam cephane: **nvammo**
Tam sağlık: **nvnhealme**
God mod: **nvngod**
Grinding Machine mod: **nvngrinder**
Lightning Map'i açar: **nvnssao**
Çok fazla Mana almak için: **nvnmana**
ShadowHand'i açar: **nvnsh**

WALL-E

Ana menüden Cheats'i seçip aşağıdaki kodları girebilirsiniz.
Alanınızdaki herkesi öldürür: **BOTOFWAR**
Düşmanlar sizi fark etmez: **STEALTHARMOR**
Tüm küpler patlayıcı olur: **EXPLOSIVEWORLD**
Karanlık alanlar aydınlanır: **BOTOFMYSTERY**
Pistler altına dönüşür: **GOLDENTRACKS**

MIRROR'S EDGE

Third Person (üçüncü şahıs) kamerasından oynamak için:
C:\Documents\EA Games\Mirror's Edge\TdGame\Config dizinine gidin bilgisayarınızda. TDInput dosyasını açın. **Bindings=(Name="F5"** satırını bulun ve üstüne **Bindings=(Name="F4",Command="FreeFlightCamera",Control=False,Shift=False,Alt=False)** yazın. Oyunu çalıştırın ve **F4** tuşuna basarak kameranızı değiştirin.

PS3

STREET FIGHTER 4

Alternatif arenalar: Arena seçerken **L1**'e veya **R1**'e basılı tutarak bunu yapın. Seçtiğiniz arenanın az buçuk daha farklısında oynayacaksınız.
Sakura'yı seçebilmek için: Arcade modu Ryo ile bitirmelisiniz.
Dan: Arcade modu Sakura ile bitirmelisiniz.
Cammy: Arcade modu Crimson Viper ile bitirmelisiniz.
Fei Long: Arcade modu Abel ile bitirmelisiniz.
Gen: Arcade modu Chun-Li ile bitirmelisiniz.
Rose: Arcade modu M. Bison ile bitirmelisiniz.
Akuma / Gouken: Sakura, Dan, Cammy, Fei Long, Gen ve Rose'u açın ve onlara karşı arcade moda dövüşün. Bunun için de en az 2 Perfect ve 2 Ultra Finish almalısınız. Eğer 2 Perfect ve 3 Ultra Finish yaparsanız da Gouken'le dövüşürsünüz.
Seth: Açılabilir tüm karakterleri açmalısınız öncelikle. Gouken'le Arcade moda başlayın. En az 2 Ultra Combo ve 2 Perfect elde edin. Gouken karşınıza çıkacak oyunun sonunda. Onu da yendiğinizde Seth sizindir.
NOT: İpuçları oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Aşağıdaki doğru renkli tuşa, oyunun ana menüsünde sırayla basmanız gerekmektedir.
Yellow: Sarı
Green:Yeşil
Red:Kırmızı
Blue:Mavi
AT&T Park (mekan): **Yellow, Green, Red, Red, Green, Blue, Red, Yellow**
Aaron (karakter): **Blue, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Otomatik Kick Drum: **Yellow, Green, Red, Blue, Blue, Blue, Blue, Red**
Farklı alev renkleri: **Green, Red, Green, Blue, Red, Red, Yellow, Blue**
Farklı yıldız renkleri: **Red, Red, Yellow, Red, Blue, Red, Red, Blue**
European Kid (karakter): **Blue, Red, Blue, Blue, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Hyperspeed modu: **Green, Blue, Red, Yellow, Yellow, Red, Green, Green**
Görünmez karakterler: **Green, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Blue, Blue, Green**
Performance modu: **Yellow, Yellow, Blue, Red, Blue, Green, Red, Red**
Rina (karakter): **Blue, Red, Green, Green, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Tüm parçaları açar (Quick Play için): **Blue, Blue, Red, Green, Green, Blue, Blue, Yellow**
Dream Theater'ın Pull Me Under adlı parçasını



açmak için Career modunu herhangi bir zorluk seviyesinde herhangi bir enstrümanla bitirmelisiniz.
NOT: Hileler oyunun XBox 360 ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

SILENT HILL: HOMECOMING
Genç Alex kostümü: Ana ekranda **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ** tuşlarına sırasıyla basın.
Alternatif sonlar:
Bogeyman: Alex'in babasını affetmeyin, annesini öldürmeyin ve Wheeler'ı kurtarmayın.
Drowning: Alex'in babasını affetmeyin, annesini öldürün.
Good: Alex'in babasını affedin ve annesini öldürün.
Hospital: Alex'in babasını affedin ve annesini öldürmeyin.
UFO: Alex'in babasını affetmeyin, annesini öldürmeyin, Wheeler'ı kurtarın.
Testere için: Oyunu bitirin. Save ettiğiniz dosyayla yeni oyuna başlayın. Shepherd'ların evindeki garajdan alabilirsiniz.
Lazer silahı için: UFO sonuyla oyunu bitirin. Save ettiğiniz dosyayla oyuna başlayın. Joshua'nın odasında rafın yukarısındaki kilitli kutudan silahı alabilirsiniz.
NOT: Hileler oyunun XBox 360 ve PC versiyonu için de geçerlidir.

XBOX360

RESIDENT EVIL 5
Bazı achievement'lar:
Egg Hunt (15): 4 tip yumurtayı da bulunuz.
All Dressed Up (30): Bonus Features'ta bulunan tüm açık alternatif kostümleri alın.
They Belong in a Museum(30): Oyundaki tüm hazineleri alın.
Badge of Honor (30): Tüm BSAA amblemlerini bulun.
They're ACTION Figures (30): Tüm figürleri bulun.
Lead Aspirin (30): Bir Majini'yi zıplarken tam kafadan vurun.
Be the Knife (60): Size atılan bir oku bıçağınızla durdurun.

Sınırsız Roket Atar: Roket atarı sınırsız cephaneyle açmak için, oyunu 5 saatin altında herhangi bir zorluk seviyesinin altında bitirin. Bonus Features altından daha sonra Infinite Ammo kısmını açın.

NBA LIVE 09
Super Dunk modu: NBA Academy'de Sprite makinesine gidin ve **SPRITESLAM** yazın.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
Akuma'ya karşı dövüşmek için tüm rakiplerinizi *20 dakika* dolmadan ve *hiç yenilmeden* yenmelisiniz. M. Bison'a geldiğinizde Akuma karşınıza çıkacak.
Akumayı seçmek için: Arcade modunda karakter seçme ekranında Guile'ın üzerine gelin ve **Yukarı** ok tuşuna basın.
Training veya Versus modundaysa E. Honda'nın üzerine gelin ve **Yukarı** ok tuşuna basın.

NBA 2K9
Features'tan Codes ekranına gidin ve kodları girin.

2K spor takımı: **2ksports**
ABA topu: **payrespect**
NBA Development takımı: **nba2k**
Superstar takımı: **Ilmohffaae**
Visual Concepts takımı: **vcteam**

TOM CLANCY'S HAWX
Hangar'da aşağıdaki tuşlara sırasıyla basın.
FB-22 Strike Raptor: Sol Trigger'a basılı tutun ve Sağ Bumper, X, Sağ Bumper, X, Sağ Bumper, Y
A-12 Avenger II: Sol Trigger'a basılı tutun ve X, Sol Bumper, X, Sağ Bumper, Y, X
F-18 HARV: Sol Trigger'a basılı tutun ve Sol Bumper, Y, Sol Bumper, Y, Sol Bumper, X'e basın.

BOLT
Extras altındaki Cheats kısmından hileleri girebilirsiniz.
Yara almaz: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol
Sınırsız lazer göz: Sol, Sol, Yukarı, Sağ
Sınırsız Stealth camo: Sol, Aşağı, Aşağı, Aşağı
Sınırsız Enchanced Vision: Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı
Sınırsız gaz mayınları: Sağ, Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Sağ
Sınırsız SuperBark: Sağ, Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı
Bölüm seçmek: Sağ, Yukarı, Sol, Sağ, Yukarı, Sağ
Tüm mini oyunlar: Sağ, Yukarı, Sağ, Sağ
Sınırsız Ground Pound: Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED
Kodları telefonunuza girmeniz gerekmektedir.
Araçlar:
Burrito: 826-555-0150
Double T: 245-555-0125
Hakuchou: 245-555-0199
Hexer: 245-555-0150
Innovation: 245-555-0100

Aranıyor seviyesini artırır: 267-555-0150
Aranıyor seviyesini düşürür: 267-555-0100
Sağlık, zırh ve kurşunu yeniler: 482-555-0100
Silah paketi 1: 486-555-0100
Silah paketi 2: 486-555-0150



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
TÜRKİYE'DE İLK KEZ!
TEST ETTİK
LG COOKIE KP500
SAMSUNG S7350 ULTRA S
GENERAL MOBILE DST L1
İÇERİDE ANDROID VAR!
MOBİL ŞAMPİYONLAR LİGİ
10 FARKLI MARKANIN EN YÜKSEK PERFORMANSLI MODELLERİNİ BİR ARAYA GETİRDİK!
KULAKLIK ÖZEL
4x4!
4 FARKLI KATEGORİDE ÖZENLE SEÇİLMİŞ 16 KULAKLIK KARŞI KARŞIYA
iPHONE 3.0
MERAKLA BEKLENEN iPHONE YAZILIM GÜNCELLEMESİNDEKİ YENİ ÖZELLİKLER
MASAÜSTÜNDE MULTITOUCH
HP TOUCHSMART IQ500'E WINDOWS 7 KURDUK
#11
LOG 11 NİSAN 2009
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr

ORGANIZE SANAYi



HEP GİTMEK ÜZERİNE

Geçen ay çevremi saran ekran kartlarım, dile gelemeden basıp gitti. Yine sessiz Sanayi, yine bomboş… Kendi yaptığım gürültüden rahatsız olur hale geldim. Bomboş atölyede öyle bir yankılanıyor ki. Kendi çapımda icatlar mı yapsam acaba? Uğraşsam konuşkan bir kasa ya da anaç bir anakart yapabilir miyim? Aslında sadece uğultusuyla bile kafa şişiriyor test sistemi, bir de konuşabilse ne olur o zaman halim? İnce bellide bir çay içmek günümün tepe noktası haline gelmeye başladı, ondan korkuyorum. Yalnızlık bu kadar koymazdı eskiden koskoca ustaya. Bir iki çırak alsak, ona da üşeniyorum. Tornavidaya bakıp "usta bu ne" diyecek, delirtecek beni.

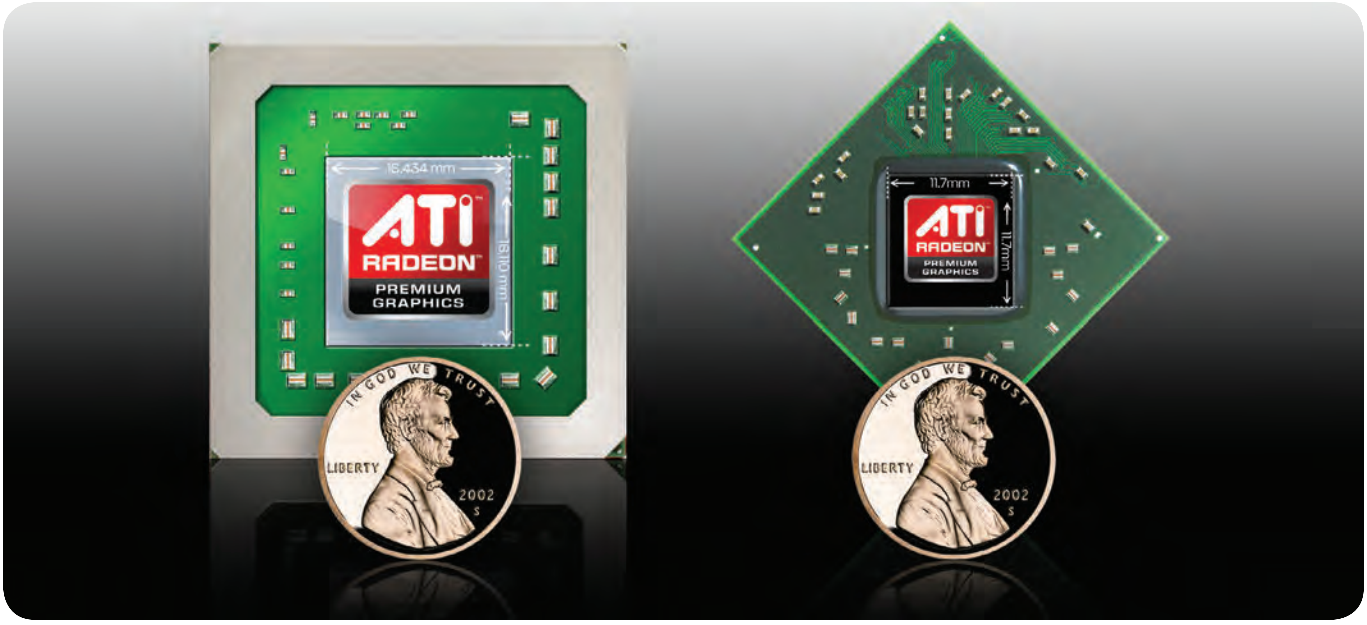
Ejderha geldi Sanayi'ye bu ay. Vakit çabuk geçti bir süre. İyi de ısıttı kerata atölyeyi. Bu ay doğalgaza para mara yok. Gerçi onun da çabuk bitti gazı. Diğer ustalarla buluştuk, Sapanca'da kar motoruyla tur attık bir iki. Sonra o da bitti. Doyumsuzsun desen, değilim. Hatta iki tahta çakıp duvara bir "AZ ÇOKTUR" tabelası astım geçen. Kalıcı bir mutluluğumuz yok, ondandır belki derdimiz. Sanayi'ye giren Goyun'u kesmeseydik bari gurbanda. Bee meee, arkadaşlık ediyordu en azından. Can yoldaşı. Gerçi bu Tapir çıktı şimdi de meydana ama yerinde durmuyor iki dakika edepsiz. Laf sok kaç, laf sok kaç, nereye kadar be Tapirim. Tut şu işin bir ucundan da hem meslek öğren hem de bir işe yara bari. Dert ağlarken akşamı ettik. Kapatır giderim kepengimi. Kepengk kepenghk. Kalın sağlıcakla.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Dünyanın İlk 40nm Grafik İşlemcileri ATI'den

ATI MOBILITY RADEON HD 4860 VE 4830 YAKINDA KUCAĞIMIZDA



Kucağımızda dedim ama ekran kartını kucaklayıp oturacak değiliz herhalde, yanlış anlamayın. 40nm üretim teknolojisinin ilk nimetleri dizüstü sistemlerimizi şenlendirmeye geliyor, onu diyorum. DirectX 10.1 destekli yeni grafik işlemciler, dizüstü bilgisayarlarda oyun ve HD deneyimimizi değiştirecek. Elbette biz ATI'nin yalancısıyız şimdilik. AMD grafik ürünleri genel müdürü Rick Bergman "panel veya harici monitörün performansına bağlı olmak kaydıyla, bu küçük ama çok güçlü grafik işlemciler, günümüzün en zorlu oyunlarını 1080p HD çözünürlüğün ötesinde gösterebilir veya 1080p HD filmleri, ATI PowerPlay ve 40nm üretim teknolojisiyle enerji tasarruflu olarak oynatabilir" şeklinde bir açıklama yaptı. Açıklamanın geri kalanı "tüm ilkler bizden geldi valla", "işte bunu da ilk biz yaptık" tadında devam ediyor. Yeni grafik işlemciler karşımıza ilk defa Asus'un K serisi dizüstü bilgisayarlarıyla çıkacak. Rick Bergman konuşur da, Asus dizüstü iş birimi genel müdürü Henry Yeh durur mu? Elbette durmuyor ve "Asus, müşterilerine en yeni ve en ileri teknolojileri ilk sunan olmaya her zaman kararlıdır ve AMD'nin yeni işlemcileriyle üretilen Asus K serisi dizüstü bilgisayarlar da bunun kanıtıdır" şeklinde seçim konuşması tadında bir açıklama yapıyor. Kesin olarak söyleyebileceğimiz, 40nm grafik işlemcilerle güç tüketimimizin azalacağı ve bu sayede dizüstü bilgisayarlarımızın pil ömrünün uzayacağı. Ayrıca GDDR5 bellek destekli, 40nm Mobility Radeon HD 4800 serisi grafik işlemciler, dizüstü bilgisayarlarda da nihayet doğru dürüst oyun deneyimleri yaşayabileceğimizin sinyalini veriyor (bu ürünlerle de oyun oynayamazsak umudu keselim zaten).

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 Extereme 965
ANAKART:	Asus Formula Rampage, Asus P5Q, Asus Rampage Extreme II
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW



ASUS Rock Solid · Heart Touching — SAMSUNG — OCZ Technology — intel Core 2 Extreme inside



Asus M4A79 DELUXE

OVERCLOCK DELİSİ

Geçiş dönemlerinden birini yaşıyoruz yine. Intel, i7'lerle ileri doğru hamlesini yaparken AMD de Phenom II işlemcileriyle karşımıza çıkıyor. Her geçiş dönemi gibi içinde bulunduğumuz da biraz sancılı geçiyor. Belleklere çok para vermeye alışık olmayan biz son kullanıcıları anakart ve işlemci fiyatlarından çok, yeni nesil platformlarla geçmek durumunda kaldığımız DDR3 dünyası zorluyor.

AMD'nin Intel gibi DDR3'e geçişi bizim canımızı sıksa da ortada daha büyük sorunlar var aslında. Yeni işlemciler piyasada bulunabiliyor. Ancak yeni platforma tam destek veren ve DDR3 kullanan yeni çipsetler yıl sonuna doğru elimize geçecek. Bu durumda Phenom II işlemcileri kullanmak için can atan biz oyungezerlere 790 çipsetle ve DDR2 belleklerle devam etmekten başka yol kalmıyor. Bir şikâyetimiz var mı peki? Şahsen yok.

Asus M4A79 Deluxe, piyasada bulabileceğiniz tüm AMD işlemcileri destekliyor. 790FX çipset kullanan ürün, CrossfireX destekli ve 4 adet PCI-E yuvasıyla her türlü ekran kartı fantezinize imkân sunuyor. Overclock severleri memnun edebilmek için elinden geleni yapan Asus'un, geliştirdiği Stack Cool 2 teknolojisiyle ürettiği 6 katmanlı anakart, ısıyı her iki yüzeyine de yayarak sistemden uzaklaştırmaya çalışıyor. Ayrıca kuzeyden güneye köprüleri birleştiren bakır bir soğutma sistemine de yer veriliyor. Katı polimer kapasitörler ve voltaj koruması sistemin kararlı ve uzun ömürlü olmasına çabalarken, bir yandan da Asus sistem ömrünü kısaltabilmemiz için gerekli her türlü imkânı da sunuyor. TurboV yazılımı işletim sistemi üzerinden overclock yapmamıza, kayıtlı overclock profilleri oluşturmamıza yarıyor. Bir diğer turbo özellik kasanız üzerindeki güç düğmesini overclock düğmesine çeviren Turbo Key. Sizi bilemem ama ben overclock yapacağım diye sistemimi küt diye kapatırsa aklımı kaçırabilirim. Son olarak (daha var da uzatmak istemiyorum) Precision Tweaker 2'yle işlemci, bellek, FSB, PCI-E gibi birçok ana bileşen ve nokta için adım adım overclock imkânı sunuyor.

Overclock açlığımızı doyurduğumuza göre ürünün diğer özelliklerine bakabiliriz artık. 4 adet PCI-E x16 yuvası yanında 2 adet de PCI yuvası bulunuyor ama PCI-E'lerin arasına gelen bu yuvaları birden fazla ekran kartınız varsa kullanmak pek mümkün değil. PCI pek fazla bileşenimiz kalmadığından bu bir eksi değil. Anakart üzerinde 6 adet USB girişine arka paneldekiler de eklenince toplam 12 USB bağlantı noktamız oluyor. Her anakartta olmasını dilediğim güç ve reset tuşları da ürün üzerinde yer alıyor. 6 SATA girişinin üçü yatay, üçü dikey olarak yerleştirilmiş. Böylece SATA girişlerinin karşısına denk gelen PCI-E yuvasına ekran kartınızı taktığınızda girişleri kullanmaya devam edebiliyorsunuz. Oldukça sade arka panelde USB, ses, PS2 bağlantıları dışında eSATA ve FireWire bağlantıları bulunuyor olması hoş.

Yeni Phenom II işlemcilere geçişte zaman kaybetmek istemeyen ya da Asus teknolojileriyle overclock dünyasına girmek isteyen kullanıcılar için gayet uygun ve kaliteli bir ürün M4A79 Deluxe. Fiyatı bize biraz yüksek gelse de acelesi olan kullanıcıların çok da canını yakacağını sanmıyorum.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Overclock becerileri
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 204$ + KDV

MIX09

MICROSOFT'UN PHP AÇILIMI

18-20 Mart tarihleri arasında Microsoft tarafından gerçekleştirilen Web Geliştiricileri Konferansı MIX09 geçtiğimiz yıllara göre çok daha ilgi çekici geçti.

Internet Explorer 8'le web standartlarına uyumlu bir tarayıcı geliştiren Microsoft'un yıllarca üzerinde ısrar ettiği ASP/ASP.NET teknolojilerine karşın mevcut açık kaynak teknolojilerini de destekleyeceğini açıklaması, web geliştiricilerini şaşırtan bir başka açılım oldu. Ekim 2008'de duyurulan Microsoft Web Platform olarak geçen WPI, temelde Windows üzerinde sunucu yürütmeye yarayan Internet Information Service, .NET Çatısı, SQL Server Express 2008 ve Microsoft'un web geliştirme yazılımı Visual Web Developer'ı sağlayan bir paketti. MIX09'la açıklanan ikinci sürüm WPI, bu yazılımların dışında, bedava ve popüler olarak internette fazlaca kullanılan Wordpress, DotnetNuke gibi PHP yazılımlarını da destekliyor. Böylece Microsoft birinci elden PHP'ye destek vermeye başlıyor.

Görüyoruz ki Microsoft internette bir nevi açık kaynak gücünü göz ardı edemeyeceğini kabul ediyor ve gelecekteki web projeleri hakkında ipuçları veriyor. Sonuçta kazanan hem Microsoft hem de web geliştiricileri olacak gibi gözüküyor.



CyWee Z



OYUNLARA HÜKMEDİN

Oyun kontrol cihazları konusunda devrim girişimleri her türlü başarısızlığa rağmen inatla devam ediyor. Bu son girişim de Nintendo'nun Wii Mote'undan esinleniyor. Hem konsollarla hem bilgisayarımızla kullanabildiğimiz CyWee, bakalım oyun deneyimimizi değiştirebiliyor mu?

Görünüm olarak Wii Mote'larımıza fazlasıyla benzeyen CyWee'nin üretiminde kullanılan malzeme de aynı hissiyatı sürdürmemize neden oluyor. Ürün Wii Mote'un aksine katlanabiliyor. Böylece oyunlarda tabanca gibi kullanabiliyoruz. Üzerinde nadiren işimize yarayan bir D-pad, A ve B olmak üzere 2 adet düğme ve bir tetik bulunuyor. İki kalem pille çalışan cihaz, işlevine göre biraz ağır gibi. CyWee'yle golf oynamak wheeee dedirtiyor insana.

PC insanı olarak klavye ve fareme aralıksız yapılmaya devam edilen bu saldırılardan zaten canımı sıkkındı ama CyWee'nin bunun da ötesinde çok ciddi sorunları var. Farklı oyunlarla denemeler yaptıkça bu sorunların sayısı da gittikçe artıyor. Ürünü denemeniz için paketle birlikte gelen oyunlarda bir sorun yok, tenis de golf de tam CyWee'lik. Ancak bir FPS oynamaya kalktığınızda saçınızı başınızı yolmaya başlayabilirsiniz. Öncelikle CyWee Z'nin hiçbir şekilde aşamadığınız ciddi bir kalibrasyon sorunu var. Siz ne kadar ayar çekerseniz çekin, ekrana uzaklığınızı ne kadar iyi ayarlarsanız ayarlayın asla istediğiniz noktaya denk getiremiyorsunuz aleti. Direkt klavye ve fare düşünülerek yapılan oyunlarda zaten hiç şansınız yok. Fareyle oynayabildiğimiz *FIFA 09*'da bir ihtimal haz alabilirim dedim ama o da olmadı. Alakasız yerlere giden imleç, belli bir açıyı geçtiğinizde sıfırlama tuşuna basıp istediğiniz noktaya getirmek zorunda kaldığınız kontrol cihazı (her üç saniyede bir falan oluyor bu) bilgisayarın başına oturduğuma oturacağıma pişman etti diyebilirim.

OYUNLAR SİZE HÜKMETSİN Mİ?

Bilgisayarlarımızda CyWee'nin özelliklerini düzgünce kullanabilecek oyun bulamamamız normal elbette. Sonuçta bilgisayar denen şey odamızda duran, genellikle ailece değil ferdi olarak başında vakit geçirdiğimiz ve eğlendiğimiz bir cihaz. Sırf şu ürün için oyun yapsalar bile ufacık odamızda ya da bilgisayar masamızın başında hoplayıp zıplamak pek kolay olmayacaktır. Yani masa başında Nintendo Wii tadında eğlenceler düşlüyorsanız acilen vazgeçin.

Bu ürün konsolcular ve konsol oyunları için çok daha uygun olabilir. Özellikle gamepad'le FPS oynamaktan tiksinen insanların sıkıntısını bir nebze azaltabilir. Ancak sorun şu ki gamepad'le CyWee arasında bir tercih yapmak iki eziyetten birini seçmekten öteye gitmiyor. Peki neden bu kadar verip veriştiriyorum? Şahsen ben WiiMote'la da pek iyi anlaşamıyorum. Fazla dağınık ve keskinliği yetersiz bu kontrol sistemleri oyun oynarken beni daraltıyor. Haziran 2008 sayımızda Logitech MX Air fare incelemesine yer vermiştik. Bu üründen beri gerçekten hassas ve sadece verdiğiniz komutları yerine getiren, her yüzeyde ve açıda düzgün iş gören bir cihaz daha göremedik.



Konsol insanıysanız, eğlencelik oyunlardan hoşlanıyorsanız, Wii eğlencelerine muhtaçsanız bir göz atabilirsiniz belki CyWee Z'ye. Belki de ben biraz fazla ince eleyip sık dokuyorum bu kontrol cihazları konusunda, siz o kadar da rahatsız olmayabilirsiniz. Ürünü ülkemizde hangi firmanın dağıtacağı ve fiyatıyla ilgili bilgiler biz bu incelemeyi hazırlarken henüz belli değildi.



İNCELEME

Performans: 2 ★★☆☆☆
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Alternatif kontrol cihazı
Eksiler: Hassas değil, ağır
Üretim: CyWee Group www.cywee.com
İthalat: Belli Değil
Fiyatı: 120$ (yurt dışı fiyatıdır)

Sony XEL-1

OLMAZ OLMAZ DEMEYİN! OLMAZ AMA YA…

1.000.000:1 kontrast değeri. İmkânsız gibi. 20.000:1 neyimize yetmiyordu yahu? Yıllardır fuarlarda teknoloji devlerinin şov amaçlı olarak bir köşeye OLED ekranlar yerleştirmesi adettendi de yüksek üretim maliyetleri ve buna bağlı olarak astronomik fiyatlar yüzünden pek az firma OLED teknolojisi kullanan ürünleri piyasaya sürdü.

LCD teknolojisine oldukça benzese de, OLED ekranları çok özel yapan bir özelliği var. O da, herhangi bir arka aydınlatmaya ihtiyaç duymaması. Böylece bir piksel söndüğünde, gri tonlarına dönmek yerine gerçek siyah rengi alıyor ve bu sayede renkler ekrana çok daha canlı bir şekilde yansıtılabiliyor. Sonuçta ekstra bir çaba göstermeden 1.000.000:1 gibi inanılmaz kontrast değerleri yakalanabiliyor. Bunun dışında 178 dereceye kadar görüntü açısı sağlayabilen OLED'ler, LCD teknolojisinin temel sorunlarından birini daha tarihe gömmüş oluyor.

Bunları niçin anlattık? Çünkü Sony'nin XEL-1 ekranı tüm bu özelliklere sahip. 11"lik TV'nin kalınlığı sadece 3mm. Ayrıca ortam ışığına göre görüntüyü optimize eden Super Top Emmission gibi çok karizma (tartışılır) bir teknolojiye de sahip. 1080p ve 1080i çözünürlük desteği, Dolby Digital ve Sound Booster ses teknolojileriyle donatılmış bir dünya ilki kendisi. Öte yandan ürüne vereceğiniz parayla bir araba almanız da mümkün.





Biz Size Demiştik

ONLIVE'LA ARAMIZDA SADECE BİR KIŞ KALDI

Www.onlive.com web sitesi bir süredir devam eden geri sayımı tamamladı ve açıldı. Game Developers Conferance'tan gelen heyecan verici OnLive videolarından sonra web sitesinin de açılmasıyla, yeni platformumuz tüm dünyaya kendini göstermeye hazır hale geldi.

Neyden mi bahsediyorum? Sistem bileşenlerim ne kadar dandik olursa olsun mümkün olan en yüksek detay seviyesinde ve çözünürlükte *Crysis* oynamaktan, hatta bir bilgisayara bile sahip olmadan oynamaktan bahsediyorum. Hâlâ "nasıl yani" mi diyorsunuz?

Hemen geçmişe doğru bir yolculuk yapıyoruz ve Eylül 2008 sayımızdaki *"Geleceğin Oyun Teknolojileri"* dosyamızda yer alan Cevat Yerli röportajına uzanıyoruz. Bundan 10-20 sene sonrası için öngörülerini sorduğumuzda "Bence bundan on sene sonra oyunlar direkt internet üzerinden oynanır hale gelecek. Evlerimizde çok ucuz küçük terminaller olacak. Oyunların kendisi sunucularda çalışıp (server side rendering) bizim terminallerimize video yayını olarak gelecek" cevabını vermişti. Cevat Yerli'nin bu öngörüsünün üzerinden daha bir yıl geçmeden, Şubat 2009 sayımızda AMD Fusion Render Cloud haberini vermiştik.

23 Mart 2009 itibariyle tüm hayallerimiz ve beklentilerimiz gerçeğe bir adım daha yaklaştı. Hatta gerçekleşmenin sadece bir adım gerisine kadar olan mesafeyi kapattı. OnLive web sitesinin açılmasıyla beta kullanıcı kayıtları da başladı. Şimdilik sadece Kuzey Amerika'da yaşayanların ve sadece 4Mbit ya da üstü bir internet bağlantısı olanların kullanabileceğini öğrendiğimizde suratımız bir an asıldı ama Amerika'dan inatla bildirmeye devam eden muhabirimiz Göktuğ sağ olsun, eşikten ayağımızı uzatmayı başardık. Dahilindeki oyunları bilgisayarınıza kurmadan ve sistem bileşeni gözetmeksizin oynamamıza imkan tanıyacak olan OnLive, oyunları kendi sunucularında çalıştırıyor ve video görüntüsü olarak bize ulaştırıyor. Aylık sabit bir ücretle ya da sadece istediğimiz oyunları belli bir ücret karşılığı direkt oynama imkânı sunacak sistemin 2009'un son çeyreğinde tamamen aktif hale gelmesi bekleniyor.

Oyunları bilgisayar sahibi olmadan da oynayabilecek olmamız sistemin ilk duyduğunuzda en şaşırtıcı gelen özelliği. Aslında o kadar karışık değil: Mini OnLive konsolunu satın alarak internet, TV ve kontrol cihazlarını bağlıyorsunuz ve bir bilgisayar olmaksızın en yeni oyunları en yüksek kalitede oynama şansı buluyorsunuz. "Video Streaming Gaming"in 10-20 senede değil bu kadar kısa zamanda karşımıza çıkması muhteşem bir şey. Artık bana hangi sistemde *GTA IV* çalışır diye soramayacaksınız mesela. Tek sorun şu ki 2009 sonunda resmi olarak hizmet vermeye başlasa bile, yurdumuzdaki mevcut altyapıyla OnLive hizmetlerini en az bir beş yıl daha göremeyeceğimiz garanti.





Samsung Omnia SGH-i900

BİR DE BUZDOLABI OLSA

Bu cep telefonları beni benden alıyor. Yanlış anlamayın, bayıldığımdan değil, gereksiz aksesuar sayıları gün geçtikçe arttığından… Ben arayayım, aranayım yeter insanlarındanım, kimse kusura bakmasın. Arayan da yok ya, neyse. Oysa yeni model çoğu telefon gibi Samsung Omnia da tüm mobil ihtiyaçlarımızı gidereceğini iddia ediyor. Sizi bilmem ama benim bu kadar şeye ihtiyacım olduğundan gerçekten haberim yoktu.

Samsung Omnia SGH-i900 tüm becerileri bir yana, oldukça şık bir ürün. Basitlik ve sadelikle gelen bir şıklık bu. 240x400 çözünürlükteki 3.2"lik TFT ekran, ürünün büyük kısmını kaplıyor. Ön panelde ekranın altında iki adet kontrol tuşu ve ortalarında optik touchpad yer alıyor. Windows Mobile 6.1 Professional işletim sistemiyle gelen ürünün arabirimine de yabancılık çekmiyorsunuz. Dokunmatik ekran "tut-sürükle" işlemlerine de izin verdiği için optik touchpad'le imleci pek az kullanacağınız garanti. Yine de hoş bir özellik.

Ürün üzerinde 5 megapiksellik oldukça kaliteli bir kamera bulunuyor. Ayrıca ön panelde ekranın sol üst köşesinde görüntülü görüşmeler için kullanabileceğiniz ikinci bir kamera da mevcut. Bluetooth, USB 2.0, Wi-Fi bağlantılarını destekleyen Omnia, çevredeki diğer cihazlara ulaşmak konusunda neredeyse hiç ıskalamıyor. Cihazlara ulaştığınız gibi, entegre GPS yardımıyla gideceğiniz yerlere de kolaylıkla ulaşabiliyorsunuz.

Müzik ihtiyacınızı gidermek için Omina'nın radyosunun yetmediğini düşünüyorsanız, kişisel arşivinize de başvurabilirsiniz. Ama benim için en önemlisi çok sayıda video formatını destekliyor olması. Böylece uzun yolculuklarım cidden keyifli hale geldi. DivX, Xvid, MP4, WMV, H.263, H.264 formatlarını destekleyen ürün sırf bu sebepten rüyalarıma girme potansiyeline sahip.

Ofis yazılımları, TV çıkışı gibi benim pek de işime yaramayan ancak birçoklarının hayatını kolaylaştıracak ekstra özelliklere de sahip Omnia. Uzun lafın kısası hiç telefon insanı olmamama rağmen benim bile ilgimi çekmeyi başaran Samsung Omnia SGH-i900, arayabileceğiniz her türlü özelliği bünyesinde barındıran, kullanımı kolay, şık bir telefon. Telefonum prestijimdir diye ortada dolanan insanlardansanız aradığınız ürün budur.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

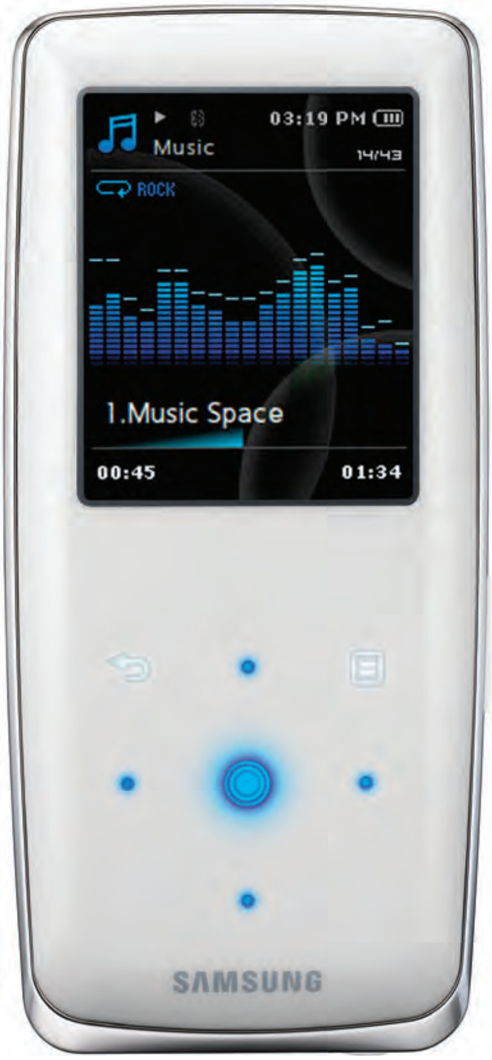
Artılar: Kullanımı kolay, şık, 3.2"TFT ekran

Eksiler: Yok

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyatı: 1260YTL



Samsung YP-S3

MÜZİK DE VAR, OYUN DA

Geçtiğimiz ay yine bir MP3 çalar incelemesinde belirtmiştim: Discman'im sizlere ömür. O yüzden özellikle evle ofis arasında seyahat ederken harcadığım süre iyice çekilmez hale geldi. Geçici çözümüm elimden gittiği gün ofisin kapısından Samsung YP-S3'ün girmesiyle yolda geçen boş vaktimi yeniden çekilir hale getirecek olan kurtarıcımı bulduğuma pek sevindim.

Bu ve benzeri fırsatları sektirmeden değerlendirmemin sebebi elbette görev aşkıyla yanıyor olmam. Sırf bu sebepten özellikle bu tür ürünleri mümkün olan her ortamda kullanıyorum, test ediyorum. Bu sayede siz oyungezerlerin hayatını kolaylaştıracak inceleme yazılarına imza atabiliyorum (kim neler anladı şu son iki cümleden kimbilir). Samsung YP-S3 oldukça şık ve narin görünümlü bir ürün. 44x95mm boyutlarıyla pek iri olduğu da söylenemez. Piyasada 2, 4 ve 8GB olmak üzere 3 farklı modeli ve 4 renk seçeneği bulunuyor. Beceri olarak daha önce incelediğimiz MP3 çalarlardan da pek bir farkı yok. Peki nedir YP-S3'ü özel yapan?

Daha önce incelediğimiz benzer amaçlı ürünlerde rastlamadığımız bir özellikle karşılaşıyoruz YP-S3'te. Ürünle birlikte 5 adet oyun geliyor. 1.8"lik ekranı yüksek görüntü kalitesine rağmen film izlemek için yeterli boyutta değil ama bu mini oyunlar vakit öldürmek için gayet yeterli. Cihaz kapalıyken varlıklarını belli etmeyen dokunmatik kontrol tuşlarıyla özellikle oyun oynarken ufaktan boğuşmak durumunda kalmasam sırf bu özelliğinden dolayı "işte budur" moduna girebilirdim. Sorun şu ki sürekli sallanıp duran otobüste zaten dikkatinizi toplamakta zorlanıyorsunuz, bir de tuşlar girince araya canınız sıkılıyor, oyun oynar gibi hissetmiyorsunuz. Evde oynayayım desem, koca bilgisayarım ne güne duruyor?



Samsung YP-S3 hem göz alıcı hem de becerikli bir ürün. Daha önce incelediğimiz MP3 çalarların her türlü özelliğine ve daha fazlasına da sahip. Ancak benim gönlümde yatan aslan dev ekranıyla, ilk incelediğimiz Creative Zen. Neden? Çünkü halen, ben otobüste filmimi izlerken insanların rahatsızlık vermeden balkon yapabildiği tek ürün de ondan.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Şık, hafif, oyunlar güzel
Eksiler: Ekranı çok küçük
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 199YTL

Samsung BEAT DJ ve BEAT DISC

ÇEVİR DJ, ÇEVİR

Samsung içimizdeki DJ'i ortaya çıkartmak ve dünyaya yeni yetenekler kazandırmak amacıyla geliştirdiği BEAT serisinin iki yeni telefonunu Mobil Dünya Kongresi'nde tanıttı. M7600 BEAT DJ ve M6710 BEAT DISC olarak isimlendirilen telefonların en ilgi çekici özelliği, yazılımlarıyla beraber gelen ve özel olarak dokunmatik ekran için hazırlanan BEAT DJ programıyla şarkılarınızı düzenlemenize ve özel efektler eklemenize imkân vermesi. Yüksek ses kalitesi ve özgün tasarımıyla piyasaya çıkacak iki model, müzik satın almak ve yeni sanatçılar keşfetmek için ayrı bir yazılıma da sahip. 2.8" AMOLED dokunmatik ekrana sahip olan BEAT serisi telefonlar ayrıca kayan klavyesiyle yüksek işlevsellik sunuyor.





Nokia N86

GİRİŞ SEVİYESİ FOTOĞRAFÇI TELEFONU

Üstün multimedya özellikleriyle ön plana çıkan Nokia N serisinin en genç üyesi N86, kamerasının çözünürlüğünü Carl Zeiss Tessar lensiyle 8 megapiksele çıkarttı. Böylece bir nesil önceki giriş seviyesi DSLR'lerin megapiksel seviyesini cep telefonları yakalamış bulunuyor. Karanlık alanlarda daha net fotoğraflar çekme vaadi taşıyan N86, aynı zamanda daha kısa gecikme süreleri sunuyor. Bunun dışında ışığın yetersiz olduğu yerlerde de kameranın ikili LED flaşları imdadımıza koşuyor.

N86 yaklaşık 4000 fotoğraf saklayabilen 8GB dahili hafızaya sahip. Ayrıca 16GB'a kadar MicroSD'lere destek veriyor. 2.6" OLED ekrana sahip N86, ağır ve pahalı kameralar taşımak istemeyen, ancak fotoğrafsız yaşayamayanlar için çok iyi bir alternatif olacağa benziyor.

iPhone 3.0

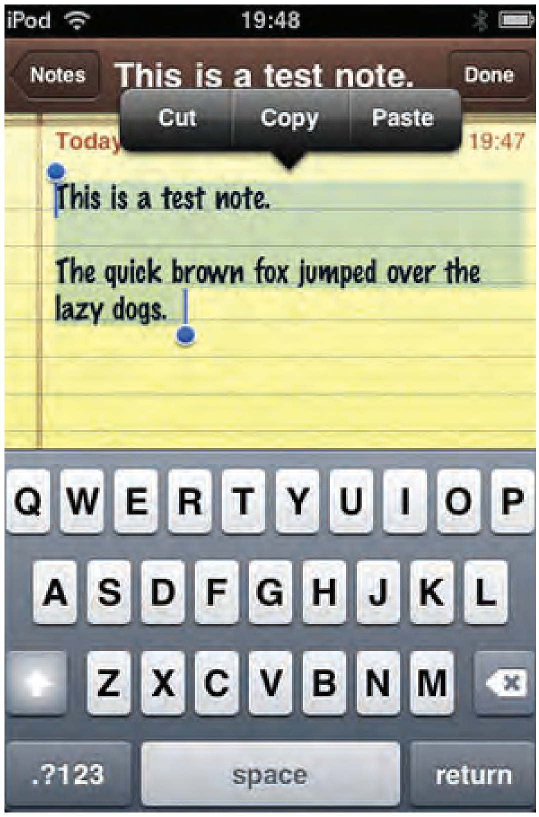
MICROSOFT HER WINDOWS GÜNCELLEMESİNDE YA BİZDEN PARA İSTESEYDİ?

Apple'ın patronu Steve Jobs'un yokluğunda Apple yöneticilerinden Greg Joswiak, bir basın toplantısında iPhone 3.0 işletim sistemi hakkında bilgi verdi. Joswiak'ın istatistiklerine bakılırsa AppStore'da mevcut uygulama sayısı 25 bine, toplam indirme sayısı da 800 milyona ulaşmış durumda. iPhone 3.0'la alakası olmayan bu açıklamalarla biz ilgilendik mi peki? Eh işte.

iPhone 3.0, yeni nesil bir işletim sistemi olarak lanse edilse de hâlen oldukça geride. MMS desteği, sesli komutlar, kes-kopyala-yapıştır, telefon içinde arama özelliği, Bluetooth geliştirmeleri derken iPhone yolunu ancak buluyor. Bir diğer yenilik Mail, Notes vb. birçok önemli uygulamayı artık yatay olarak da çalıştırabilecek olmamız. İnsan bu gelişmelere bakınca beyin göçünün ve gücünün ne istikamete doğru yol aldığını merak ediyor.



iPhone 3.0 sürümünde USB veya Bluetooth aracılığıyla GPRS veya 3G internet bağlantınızı bilgisayarınızla paylaşmanızı sağlayan bir sistem ve video çekimi için özel araçlar bulunduğu da diğer rivayetler arasında. Basın toplantısında haliyle bunlardan bahsedilmedi. Yani haberin bu kısmı henüz resmiyet kazanmış değil, dedikodu yapıyoruz. Yeni sürümün yaz aylarında resmi olarak satışa sunulması bekleniyor. Evet, yanlış duymadınız. iPhone 3.0 yazılım setinin üstünde bir fiyat etiketi var ve kendisi 9,95$'ı gösteriyor. Yeni yazılım paketiyle yeni bir iPhone modelinin piyasaya çıkacağı da söylentiler arasında.



USTANIN TAVSİYESİ

MICROSOFT SILVERLIGHT

İNTERNETİN PARLAYAN YILDIZI

Microsoft ilk önümüze koyduğunda pek de ısınamamıştık Silverlight'a. Zaten Adobe Flash gibi gelişmiş ve yaygın bir animasyon programımız vardı, Action Script'lerle gelişiyordu boyuna, bir de Microsoft'un yapmasına gerek yok diye düşünüyorduk. "Buna da rakip olmayıvereydi" demiştik klişe bir refleksle. Bu web tarayıcı eklentisini pek azımız bilgisayarlarımızda tuttuk. Ama birileri kullanmaya başladıkça ve Silverlight geliştikçe iki şey fark ettik. Birincisi pek çok konuda Flash'tan çok daha yetenekli olduğu, ikincisi çok farklı alanlarda kullanılabildiği.

Örnekse, internetten video izlemek konusunda hiç kimse Silverlight'ın eline su dökemiyordu. Flash kendi Action Script'leriyle sınırlıyken Silverlight, java ve .Net kullanabiliyor, farklı video formatlarını destekliyor (H.264 mesela), daha hızlı çalışıyor ve daha güzel görünüyordu. Dosya indirme, bilgisayarınızdaki dosyalara erişebilme, içeriğinin arama motorlarınca okunabilmesi gibi Flash geliştirenlerin hayali olan çok fazla özelliği vardı.

Bu ay Silverligh'ın 3.0 sürümünün betası yayınlandı ve yeni uygulamamızın gerçek yetenekleri iyice su yüzüne çıkmaya başladı. O yüzden başta "Silverlight ne" diye sorulduğunda "Flash gibi bir şey" derken şimdi "web tarayıcından her şeyi yapmanızı sağlayan harika bir şey" diyoruz. Mesela ne yapabiliriz? Her tür programı, kurmadan web sitesi üzerinden çalıştırabiliriz. Ofis ve resim işleme programlarını tarayıcınızdan çalıştırdığınızı düşünün. Ya da arayüzü programlara benzeyen ve çok seri çalışan bin türlü web sitesi geliştirebiliriz. Çok daha gelişmiş video izleme ve yayın siteleri kurabilir, gündelik oyunlar geliştirebiliriz. Kısacası aklınıza gelebilecek her şeyi Silverlight'la daha iyi yapabilirsiniz.

Flash kadar yaygın olmadığı için onu sonuna kadar zorlayan örnekler bulmak zor. Ancak silverlight.net adresine girer ve Showcase'e tıklarsanız enteresan pek çok örnek bulabilirsiniz. Elbette yolda Silverlight'ı kurmanız da gerekecek çünkü sitenin kendisi de onunla geliştirilmiş. Silverlight'ın video konusunda süper olduğunu söylemiştik. İnanması zor ama bunun dünyadaki en güzel örneği TRT'nin web sitesi. www.trt.net.tr adresine girip üstteki Canlı linkine tıklayın. TRT'nin tüm TV ve radyo kanallarına erişebiliyorsunuz, üstelik inanılmaz hızlı ve temiz çalışıyor.

Kısacası Silverlight'ı takip edin çünkü internet deneyimimizi kökten değiştirmeye aday.

Microsoft® Silverlight™

Samsung L310W

MEGAPİKSEL TRENDİ DEVAM EDERKEN - HAKAN ÖZGÜL

Dijital kamera piyasası oldukça hızlı bir şekilde büyümeye devam ediyor. Ortalama kullanıcıya yönelik monitörlerin çözünürlüğü, dijital kameraların çözünürlüğünün altında kalalı da uzun zaman oldu. Ancak bu gerçek ne kullanıcıların, ne de üreticilerin canını sıkıyor olsa gerek ki halen dijital kameraların sensörlerinin megapiksel değerleri artmaya devam ediyor. Sanılanın aksine bu zorlama artış, görüntü kalitesini iyileştirmek yerine bozmaya da devam ediyor.



Samsung'un yeni dijital kamerası L310W da bir istisna değil. Ürün 13.6 megapiksellik sensörü ve yarı plastik, yarı alüminyum tasarımıyla dikkat çekiyor. Siyah, gri, kahverengi ve pembe renk seçenekleri de var. Kamerayı elinize aldığınızda hemen iki şey dikkatinizi çekecek. Birincisi Samsung L310W sadece 150 gram, yani sınıfındaki birçok kameradan daha hafif. İkincisi de yuvarlak köşeli tasarımı ve ince yapısı nedeniyle hiçbir şart altında rahat bir şekilde tutulamıyor oluşu. Ergonomi konusunda bir başka eksi de arkada bulunan tuş takımı. Bir önceki modeliyle benzerlik gösteren tuş takımı, halen anlamakta güçlük çektiğimiz seçimlerle bizi baş başa bırakıyor. Ürünün sahip olduğu 3 farklı menü için ayrı ayrı tuşlar kullanılması kafa karıştırıyor. Menülerde yer alması gereken bazı özelliklerinse yine ayrı tuşlara atanmış olması kullanım performansımızı düşürüyor.

Ürünün kullandığı 2,7"lik LCD ekranın görüntü kalitesi fena değil. Aydınlık ortamlarda sorunsuz ve kaliteli görüntü veriyor. Ancak ortam ışığı biraz azaldığında düşük tazeleme oranları baş ağrıtıyor ve alışkın olduğumuz Samsung kalitesini aratıyor. Üründe kullanılan lens 28mm gibi geniş bir açıya sahip. Zoom değerleri optik olarak 3,6x olan kameramızda 5x dijital zoom'u kapatamıyoruz. Bu yüzden LCD ekranda güzel gözüken kareler baskıda veya bilgisayarınızda hayal kırıklığı yaratabiliyor. Görüntü netleme, otomatik odaklama gibi becerileri gayet iyi aslında. Sadece olaylar sizin LCD ekranda gördüğünüz gibi gelişmekten uzak. L310W ayrıca 3200 ASA desteğine sahip. Ancak bu değerler 3 megapiksele kadar bizim çıkarlarımızı gözetiyor. Tabii ki 800 ASA'dan sonra çekeceğiniz fotoğrafların kalitesinde oldukça yüksek bir miktarda bozulma olacağını da unutmayın.

Bütün bunların arasında, ortaya kâğıt üzerinde çok güzel gözüken bir fotoğraf makinesi çıkıyor. Ancak teoride güzel olan L310W, pratikte sendeliyor. İncelemenin başında da belirttiğim gibi, megapiksel değeri bir dijital kamerada görüntü kalitesiyle eşdeğer anlama gelmiyor. Bu yüzden seçiminizi yüksek megapiksel değerlerine aldanarak yapmayın.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Hafif ve şık
Eksiler: Ergonomi sorunları
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 549YTL

High Power Absolute Power 750W

ANNEEE KASAMA CANAVAR KAÇTI!

Ben anlamıyorum bu High Power'ı valla. Tamam, zaten ismine yüksek güç demişsiniz, artık bir de "kesin güç" deyip suyunu çıkartmaya gerek var mı? Anladık, tüm güç kaynaklarınız canavar gibi, itiraz etmedik ki bu güne kadar.

Ekran kartları sapıttı, 440W güç kaynağı falan istiyorlar. İşlemciler önce 2 sonra 4 çekirdeğe terfi etti. Katlandı mı bizim güç ihtiyacı yine? Durduramıyoruz kasamızdaki canavarları. Tek şansımız hepsini doğru şekilde beslemek. High Power da sağ olsun, en kaliteli canavar mamalarını üretmeye devam ediyor.



Modüler kablo sistemine sahip bu 750W'lık canavar, Radeon HD 4870 x2 ekran kartlı, i7 Extreme 965 işlemcili, Rampage II Extreme anakarta sahip, sistemimizi sırtlarken "bana mısın" demiyor. SLI ya da CrossfireX sistemler için 6 ve 8 pin güç bağlantı kablolarından da ikişer tane var kutuda. Nasıl bağlasam, nasıl aparat uydursam derdi yok. 135mm otomatik devir kontrollü fanıyla kendi terini de alabiliyor. Yüksek gerilim, voltaj değişiklikleri ve kısa devrelere karşı koruma da sunuyor. Bu durumda bize sadece fiyat etiketine bakmak ve bu incelemeyi sonlandırmak kalıyor. Yahu kardeşim, tamam süper cihaz yapıyorsunuz da ilginç bir şeyler ekleyin şu aletlere artık. Biz de sürekli aynı şeyleri söylemekten kurtulalım.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Kaliteli, güçlü, modüler kablo sistemi
Eksiler: Yok
Üretim: High Power www.highpower-tech.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 179$ + KDV

Lenovo Ideapad Y530

İDEAL SERİDEN İDEAL DİZÜSTÜ

Dizüstü bilgisayar almak çileli bir iş. Masaüstü bir sistem satın alırken ne tür bir performans bekleyebileceğinizi iyi kötü tahmin edebiliyorsunuz. Ancak aynı konfigürasyona sahip farklı marka dizüstü sistemler bambaşka performanslara sahip olabiliyor.Bu arada markaların ürün yelpazeleri de sürekli genişliyor. Lenovo Ideapad serisi de bir istisna değil. Serinin elimize ulaşan son modeli Y530 da abileri gibi bir yandan fonksiyonlarının sayısını artırırken, bir yandan da performansını diğerlerinden yüksek tutmaya gayret ediyor.



Y530 teknik özelliklerinden önce görünümüyle kullanıcıyı büyülüyor. Hayır, altın kakmalı falan değil üst kapağı. Son zamanlarda "basit güzeldir" fikrine iyice ısınmam da değil büyülenmemin sebebi. Ben bu dizüstünün incelikli, şık, sade tasarımını sevdim esas olarak. Üst kapakta kullanılan örgülü doku hem hoş bir dokunuşa sahip, hem de pek çok ürünün aksine zamanla parmak izleriyle dolu iğrenç bir görünüme bürünmüyor. 15.4" kaliteli ekranı, ekranın hemen altında yer alan hoparlörü, turuncu geri aydınlatmalı dokunmatik multimedya tuşları ve kahverengi tonlardaki üst paneli oldukça hoş ve konforlu bir izlenim yaratıyor. Bu tür ürünlerde sürekli kullanılan lacivert tonlardan ve siyahtan baydım iyice sanırım. Y530 ne çok aykırı, ne de çok sıkıcı.

Ürünün sağ yan panelinde ses ve mikrofon çıkışları yer alıyor ancak kendi ses sistemi gayet yeterli. Bu yüzden bunları pek kullanmak zorunda kalmayacaksınız. Bunların hemen yanında birer adet USB ve 1394 bağlantı noktası yer alıyor. Modem girişiyse DVD yazıcının diğer yanına yerleştirilmiş. Sol panelde iki USB yuvası ortasına HDMI çıkışı yerleştirilmiş. Beni en çok rahatsız eden de bu kısım oldu. Mikrofon, kulaklık, fare ve HDMI bağlantısının kabloları elinize dolanmaya fazla müsait. Pek çok dizüstünde benzer dizilimlerle karşılaşıyoruz. Lenovo'nun bu yerleşimi tercih etme sebebi üst kapağın tasarımdan dolayı arka panele giriş çıkış yuvalarının dağıtılamaması. Sol panelin arka kısmınaysa güç ve VGA bağlantı noktaları yerleştirilmiş.

Tasarımı, yerleşimi hallettik. Şimdi gelelim asıl meseleye. Bizim derdimiz haliyle her ortamda oyun oynayabilmek. Ciddi anlamda canavar bir dizüstü bilgisayar şu kapıdan içeri giremedi henüz ama biz hepsinde olduğu gibi Lenovo Y530'da da oyun oynayacağız diye kastırdık. İncelediğimiz Y530 Intel Core 2 Duo P7350 2GHz işlemci, 4GB bellek ve Nvidia GeForce 9300M GS ekran kartına sahipti. Windows Vista Home Premium işletim sistemiyle gelen ürünün oyun performansıysa biraz kafa karıştırıcıydı.

Nvidia GeForce 9300M GS'i acımasız testlerimize tabi tutmak biraz haksızlık olacaktı. Bu yüzden kendisini testten muaf tuttuk. Standart testimizi uygulamak yerine rastgele oyunlarla başa çıkıp çıkamadığına bakalım dedik. Ürünle ilgili web sitlerinde biraz dolanırsanız her ne hikmetse sisteme ya da dizüstünde bu ekran kartına sahip olan herkesin durmadan *FIFA 09*'un ne kadar da süper çalıştığına dair mesajlarıyla karşılaşıyorsunuz. *FIFA* "vay be" dedirtecek bir oyun olmadığından, referans olarak anılması ilginç geldi açıkçası. Yine de sürüden ayrılmayayım diyerek kurdum ben de oyunu. Gerçekten sorunsuzca çalıştığını gördüm ama yetinmedim. *Unreal Tournament 3*'te düşük ayarlarda idare eder bir performans verdi diyebilirim. *Crysis Warhead* ve *GTA IV*'e ise hiç yanaşmayın derim. *Call of Duty 4* ve *Call of Duty: World at War* ufak takılmalarla ve farenin zaman zaman gecikmesi dışında düşük ayarlarda çalıştı. Kıyısından köşesinden iyi oyunları da oynayabildik kısaca. Fakat Y530'un 6 hücreli pili, standart kullanımda 2 saatten biraz daha uzun süre dayanırken, oyunlarda kuruyuveriyor. Yarım saat takıldıktan sonra "hadi bana eyvallah" derse şaşırmayın.

Lenovo Ideapad'in tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı 1499$. Bu fiyat civarında, benzer konfigürasyonlara sahip farklı markaların başarılı ürünlerini de bulmak mümkün ama Y530 performansından ziyade şık ve farklı tasarımı, tek tuşla kurtarma, VeriFace yüz tanıma sistemi gibi özellikleriyle hâlâ iyi bir alternatif. Alışverişe çıkmayı düşünüyorsanız mutlaka göz atılacaklar listenize ekleyin. "Biraz oyun, biraz iş" diyen kullanıcılar için hiç de fena bir seçim olmayacaktır.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Şık tasarım, üretim kalitesi

Eksiler: Yok

Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Indeks www.indeks.com.tr

Fiyatı: 1499$ + KDV





Ne Olacak Bu Gezegenin Hali

Nvidia'nın geçtiğimiz günlerde Intel'e karşı dava açmasının ardından şimdi de Microsoft Apple'a saldırıyor. Daha agresif bir politika izlemeye başlayan Microsoft'un yayınladığı bir reklam filminde, 17" ekrana sahip, hızlı ve konforlu bir klavyesi olan dizüstü bilgisayarı 1000$'a almaya çalışan kullanıcının hikâyesi anlatılıyor. Filmde anlatıcı (Microsoft), reklamın kahramanı Lauren'e eğer istediği özelliklerde ve fiyata bir bilgisayar bulursa firmanın kendisi için satın alacağını belirtiyor. Apple mağazasına giren Lauren acilen geri çıkıyor ve bir Mac için yeteri kadar "cool" olmadığını dile getiriyor. Çünkü 1000$'a sadece 13" ekrana sahip oldukça düşük konfigürasyonlu bir Mac alabiliyor. Microsoft yahşi yerden sert vuruyor ve Apple'ın abartılı fiyat politikasına dikkat çekiyor. Bizim açımızdan (hele benim açımdan) hiç sorun yok. Eğlensinler kendi aralarında diyeceğim ama bitsin artık bu kavga dövüş.

AeroCool M40

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KÜP ŞEKER GİBİ KASA

Bilgisayarlarımızı ev ahalisine sevdirmek gibi bir misyon edindik bir süredir. Hatta geçtiğimiz aylarda belli ürünleri çaktırmadan salona yerleştirmeyi başardık. Bazıları için üste bir aferin (artı dantelli örtü) bile aldık aileden. Şimdi daha zorlu bir sınav var karşımızda. Bakalım bilgisayar kasamızı salona kurduğumuzda bir aferin daha koparabilecek miyiz?

Aerocool ürün incelemelerine daha önce de yer vermiştik. Komik isimleri dışında pek bir eksisi olmayan Aerocool, bu sefer M40 gibi daha basit bir isimle çıkıyor karşımıza. M40 yurdum piyasasında *(ve dahi benim masamda –Serp.)* uzun süredir bulunan bir ürün aslında ve Organize Sanayi'ye geç girmiş olması devamsızlıktan kalacağı anlamına gelmiyor. Ürün, özellikle çok fazla anlamayan gözler için, ilk bakışta bir kasadan ziyade ufaktan yaşını almış bir müzik setini andırıyor. Sabit disk çalışma durumu ve kasa içi sıcaklıkların verildiği ön panelin sol kısmında yer alan kırmızı geri aydınlatmalı LCD ekranın bunda etkisi oldukça fazla.



Küp şeklindeki kasaya ilk baktığınızda ister istemez devasa ekran kartınızın ve anakartınızın bu ufacık şeye nasıl sığacağı takılıyor aklınıza. Haksız da sayılmazsınız. Biz kasayı doldururken ekran kartı departmanında bir sorun yaşamadık ama sadece micro ATX anakartlarla sınırlı kalmak pek hoşumuza gitmedi açıkçası. Ürüne sistem bileşenlerini monte etmek, boyut sorunu giderildikten sonra neredeyse eğlenceliydi. Üst kapağı çıkarttıktan sonra çift katlı kasanın üst kısmını yana doğru kaldırıp anakartı kolaylıkla monte ettik. İşlemci, bellek, ekran kartı derken sıra işlemci soğutucusuna gelince işler karıştı. İşlemcilerle verilen ve pek hoşlanmadığımız soğutucuları kullanıyorsanız bir sorun yok. Ancak işlemcinizin sağlığını garantiye almak için kaliteli bir soğutucu satın alacaksanız tavanı oldukça alçak olan giriş katını hesap etmeyi unutmayın. Geçelim üst kata. Sabit disk yuvası yerinden kolaylıkla çıkarılabildiği için işin bu kısmı da gayet kolaydı. DVD sürücümüzü vidalamaya ihtiyaç duymadan sabitleyebildik ve halen boşta bir 5.25" yuvası kaldı. Sistemi bu kasaya toplamanın diğer bir problemli bölümü güç kaynağı, anakart ve ekran kartı arasındaki kablolamayı yaparken yaşadık. Üst katta yer alan güç kaynağının kabloları anakarta yetişebilsin diye üst kısmı ne tam açık ne tam kapalı, ortada bir yerde tutup kabloları takmamız gerekti. Hiç eğlenceli değil. Standart ATX güç kaynakları kasaya gayet güzel sığıyor. Siz yine de satın alırken güç kaynağınızın 140mm'den küçük olmasına dikkat edin.



Ürünün ön paneline monte edilmiş 120mm bir giriş fanı bulunuyor. Sistem bileşenlerinize göre bu soğutma çözümü yeterli olabilir. Ancak tatmin olmadıysanız ya da daha güçlü bir hava akımına ihtiyacınız varsa arka panelde 3 adet fan daha monte edebileceğiniz yuvalar bulunuyor. Sistem bileşenleri farklı noktalarda toplandığı ve bölündüğü için, bu kasa içinde ısıyı düşük tutmak pek sorun değil. Asıl sorun küp kasamıza bir kullanım alanı bulmak.

Mikro ATX anakartlar güzel ama oyun PC'si topluyorsak biraz daha fazlasına ihtiyacımız olabilir. Örneğin Rampage II'yi alıp bu kasada canavar bir PC toplama şansım yok. Devasa ekran kartlarımız kasaya sığıyor sığmasına ama "ucu ucuna" durumları benim canımı oldum olası sıkmıştır. Canavar oyun sistemimi besleyecek, örneğin test sistemindeki High Power 1000W güç kaynağını kasaya sığdırmam pek olası görünmüyor. Bu durumda iki seçenek kalıyor geriye. Ya çok fazla güç istemeyen bir oyun PC'si toplayacağım ve mikro ATX anakarta razı olacağım (örneğin 339$ PC'miz) ya da oyun sevdası peşinde koşmak yerine salonda televizyonun dibinde duracak harika görünümlü bir multimedya PC'si yapacağım. İkisine de ihtiyaç varsa, zor bir karar.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Hoş görünüm, multimedya sistemler için uygun
Eksiler: İstediğimiz her bileşeni monte edemiyoruz
Üretim: AeroCool www.aerocool.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 79$ + KDV

Asus Marine Cool

RAHAT! HAZIR OL! UYGUN ADIM, MARŞ!

Asus modifiye ekran kartlarıyla gönlümü kazanmayı hep bilmiştir. En uyduruk ekran kartını bile alıp bilimkurgu filminden çıkmışa çevirme yetisine sahip firma, CeBIT fuarında yepyeni bir ürünle karşımıza çıktı. Görücüye çıkan Marine Cool konsept anakartı sadece görünümüyle değil barındırdığı malzemeyle de heyecanlandırdı. Malzeme deyince kulağa komik geliyor belki ama gülmeyin, cidden önemli bir durum var ortada. Asus hiçbir bilgisayar parçasında daha önce görmediğimiz, uzay araçlarının yapımında ve soğutma sistemlerinde kullanılan seramik-metal teknolojisini yörüngeden getirtip anakartlarına yerleştirmiş. Sistem korumasını da bir adım ileriye taşıyan yeni Asus'lar, sistemin elektrik kesintilerinde aniden kapanmasını önleyecek dahili bir pil ve sunucularda gördüğümüz türden bir acil durum belleği barındırıyor. Gerçi bunlara gerek bile yok. İnsan cihazın görünümüne bakıp "çıksa da kurcalasak" demekten kendini alamıyor.





Western Digital ShareSpace 2TB

ARŞİV DEDİĞİN PAYLAŞTIKÇA BÜYÜR

Son aylarda taşınabilir disklere bolca yer ayırdık. Kendi ihtiyaçlarımız da taşınabilir disklerden taşmaya başlayınca diğer veri depolama çözümlerine de bir göz atmaya karar verdik. Haliyle arşivler büyüyor, hem saklamak hem de paylaşmak gittikçe daha zor bir hâl alıyor.

Ağ üstünden veri paylaşmak hem evde hem de hem de işyerinde sıkça yaptığımız bir şey. Sürekli dosya alışverişi yapılan bir ortamda hem ağın hem de sistemlerin performanslarının düşmesi yanında, "şu bilgisayarı açsana, onu alacağım, bunu atacağım" muhabbetleri de bir o kadar sıkıcı. Bu durumda sorunumuzu nasıl çözüyoruz? Dosyalarımızı ağ üstünde kimseye ait olmayan diğer bir cihazda saklıyor ve paylaşıyoruz.

Western Digital ShareSpace, güç ve ağ dışında bir bağlantıya ihtiyaç duymuyor. İncelediğimiz 2TB modeli yanında 4TB ve 8TB seçenekleri de mevcut. Bu bağlantıları yaptıktan sonra tek ihtiyacımız ürünle birlikte gelen WD Discovery yazılımını çalıştırmak. Yazılım, ürünü ağda kolaylıkla buluyor, masaüstümüzde paylaşıma ulaşmak için de bir kısayol yaratıyor. Ürünün beğenmediğim özelliklerinin başında da bu yazılım geliyor. ShareSpace'e ulaşmasını istediğiniz her sisteme Discovery kurmak zorunda oluşumuz biraz anlamsız olmuş. Farklı kullanıcılar yaratabilmek ve farklı düzeylerde erişim verebiliyor olmamızsa bu açığı az da olsa kapatıyor. Yani ürünü ağda kullanıma açtınız mı herkes her dosyaya ulaşabilecek gibi bir durum yok. Güç sizde. Abartıp yazılım üzerinden ShareSpace'i FTP sunucusu olarak kullanmanız da mümkün. MioNet sistemini kullanarak istediğiniz yerden ShareSpace'e ulaşabiliyor olmanız da bir diğer artısı. Öte yandan her türlü ayarı yapmamızı, kullanıcı adı ve şifre oluşturmamızı sağlıyor olması da hoş elbette. RAID0 ve RAID1 konfigürasyonlarını destekleyen ürünün 8TB modeli RAID5 konfigürasyonunu da destekliyor. Üründe RAID5 bulunmamasının sebebi WD'nin bu konfigürasyonu 4 sabit diskli sistemlerde öneriyor olması. Onun da çözümü var elbette.

OTOMATİK YEDEKLEME

Ürünün arka panelinde yer alan USB girişlerini kullanarak direkt sisteminize bağlamanız mümkün. Ürün 1000Mbit/sn'ye kadar hızları desteklediğinden ağ üstünde kullanmayı tercih edeceğinizi tahmin ediyorum (Gigabit bir ağınız varsa elbette). Ürünü ağa bağlı diğer sistemlerle de kullanabiliyorsunuz. Örneğin konsolunuzdan multimedya dosyalarına ulaşabiliyorsunuz. Ön panelde yer alan açma kapama tuşu altında sabit disklerin ve bağlantının durumunu belirten LED'ler yer alıyor. Bunların hemen altındaysa bir adet USB girişi daha bulunuyor. Arka paneldeki USB girişlerin aksine bu bağlantı noktası otomatik yedekleme için kullanılıyor. Örneğin flash diskinizi bu slota taktığınızda otomatik olarak ShareSpace'e tüm dosyalar kopyalanıyor. Harici disklerinizi de aynı şekilde yedeklemeniz mümkün. Aletin kafası basmazsa bağlantı noktasının üstünde de otomatik yedekleme tuşu yer alıyor.

Metalik gri ürün oldukça şık ve fazla göze batmıyor. Yani evin neresine yerleştirirseniz yerleştirin aileden birinin kalkıp laf etmesi pek



mümkün değil. Elbette biz görünümden çok performans ve kapasiteyle ilgileniyoruz önce. Evdekilerin gönlünü hoş tutabilmek apayrı bir sanat zaten. ShareSpace'in kapağını kaldırdığımızda GreenPower Technology logolu 1TB'lık iki adet Western Digital sabit disk karşılıyor bizi. Yukarıda bahsettiğimiz RAID5 ikilemini ortadan kaldırabilmemiz adına 2 adet boş 3.5"lik sabit disk yuvası daha mevcut. Sabit disklerin montajı da oldukça basit. Sadece ürünle birlikte gelen şeritlere yerleştirip yuvaya oturtup çekmece gibi ileri sürmeniz yeterli. SATA ve güç bağlantı noktaları tık diye yerlerine oturuveriyor. Sabit diskleri serin tutabilmek için ürünün arka panelinde 90mm bir fan yer alıyor. Testlerimiz süresince bir ısınma problemiyle karşılaşmadık, ne mutlu. Gayet yeterli.

EKONOMİ

Tamam, her şey güzel. ShareSpace'i aldık. Evde ya da işyerinde sorunsuzca ağa başladık. Dosyalarımızı sakladık, paylaştık. Peki bize kaça patladı tüm bunlar? İşte işin o kısmı biraz pürüzlü. 2TB modelinin fiyatı 699$ cihazın. 2 adet Western Digital 1TB sabit diski 220$ gibi bir fiyata satın alabiliyoruz. Ürün şık, kullanışlı ve becerikli. Ancak fiyatı her şeye rağmen oldukça yüksek. 2 sabit disk daha alıp evdeki eski sistemi paylaşıma adayacağız şimdilik anlaşılan.



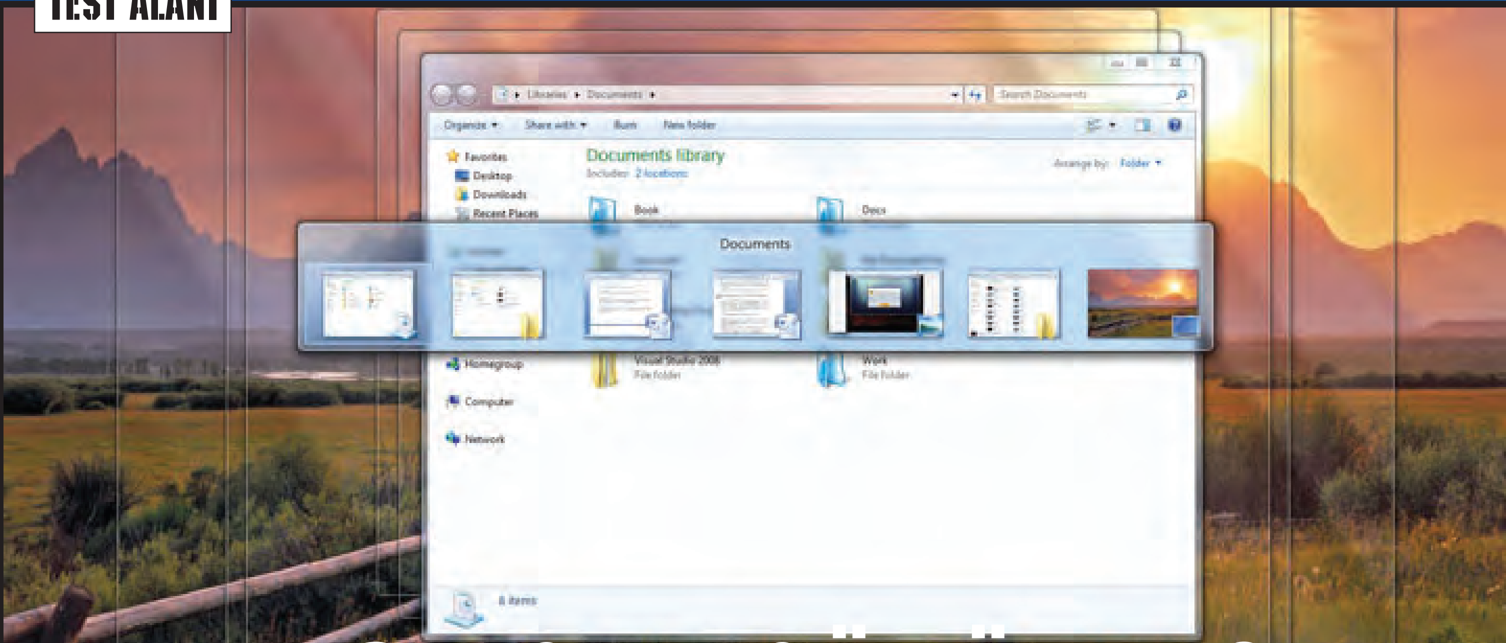
OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Güvenli, hızlı, pratik
Eksiler: Yüksek fiyat
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.indeks.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 699$ + KDV

TEST ALANI



WINDOWS 7 : SÜRÜM 7057

BİRAZ EVRİM BİRAZ DA DEVRİM –HAKAN ÖZGÜL

Cesurca bir başlık attığımın farkındayım. Sonuçta burada Microsoft ve Windows'tan bahsediyoruz. 2000'in başından beri evrim değil, devrim geliyor sözleriyle bizi uyutan Microsoft nihayet evrimi bırakıp devrime mi geçiyor? Yoksa her şey Vista'daki gibi kandırmaca mı? Organize Sanayi, neredeyse haftada bir güncellenen Windows 7'nin beta sürümünü tekrar incelemeye koyularak bu sorunun cevabını arıyor.

HIZLIYIM, HIZLISIN, HIZLI!

Windows 7'yle beraber fark edeceğiniz ilk şey, masaüstü tecrübesinin oldukça hızlandırılmış olması. Yüklemesinden başlayarak her anında kendini hissettiren bu "hız", oyunlarda daha önce yaptığımız testlerde Windows Vista'nın ötesine geçememişti. Ancak final sürümüne yaklaştıkça olgunlaşan donanım sürücüleri ve optimizasyonlar, Windows 7'yi oyunlarda Vista'nın önüne geçirebilir.

Microsoft'un başının belası tekel davalarında yeni bir dalga, Windows Vista'ya yüklenen yeni özellikler dolayısıyla tekrar baş ağrıttığı için olsa gerek, Microsoft Windows 7'yle beraber her ürettiği programı illa işletim sistemiyle beraber verme tutkusundan gerçekten vazgeçmiş gözüküyor. Önce entegre masaüstü araması yüzünden Google'la kapışan, diğer yandan tarayıcı savaşlarında Mozilla ve Opera'yla boğuşan Microsoft, artık beyaz bayrak sallıyor. Yeni sürümle Internet Explorer 8, Windows Media Player, Windows Media Center, Windows DVD Maker, Windows Search, XPS Viewer gibi birçok gömülü yazılımı artık üçkâğıda başvurmadan sistemden kaldırabiliyoruz. Bu kaldırma işlemi sadece kısayolları değil, programın tamamını siliyor.

Bir diğer değişiklik, Windows Vista'yla beraber kullandığı göz bozan renk paletlerinden uzak, kişiselleştirmeye daha yatkın, optimize edilmiş bir Aero arayüzü kullanılması olmuş. Windows 7'de artık her şey birbiriyle uyumlu ve gerçekten kullanıcı dostu gözüküyor.

BEN VE KISAYOLLARIM

Microsoft nihayet üst düzey kullanıcıları da düşünerek Windows 7'yle beraber kısayol tuşlarını geliştirme yoluna gitmiş. Windows 7'yle birlikte Windows evrensel kısayollarını elden geçirip yıllardır ürettiği farelerde olmasına rağmen hiç yokmuş gibi davrandığı fare tekerleğini artık kullanmaya başlamış. Keşfedilen yeni tuşumuzun amacı, yeni nesil görev çubuğumuzdaki ikonlara tıklayarak programların yeni pencereler açmasını sağlamak. Yeni Microsoft farelerinde bu konuda daha rahat tekerlek tuşları görmemiz şaşırtıcı olmaz.

Örneğin, Win+1 tuşu halen görev çubuğundaki birinci programı açıyor. Windows 7 bu yaklaşımı bir adım öteye geçiriyor. Aynı tuş kombinasyonuna tekrar basmanız programın görev çubuğuna indirilmesini veya geri getirmeyi sağlıyor. Bunun dışında bir programı bir daha açmak isterseniz Win+Shift+1 yapmanız yeterli. Alt+Tab gibi en çok kullandığımız bir başka kısayol da Aero Peek'den yararlanarak daha işlevsel hale geliyor. Artık Alt+Tab'la seçtiğimiz program öne çıkıyor ve diğer pencereler saydam hale geliyor.

NE ZAMAN BULUŞUYORUZ?

Microsoft'un yol haritası Vista'nın piyasaya sürülüşünden tam üç sene sonrasını, yani Ocak 2010'u işaret etse de geliştirme sürecinin hızı şu an bilişim sektörünü bir beklentiye sokmuş durumda. Kaynaklar nisan ayında bir aday sürümün çıkmasını bekliyor ki bu da Windows 7'nin temel özelliklerinin entegrasyonunun neredeyse bitmek üzere olduğunu gösteriyor. Bundan sonraki süreçse sadece hataları düzeltmek ve Windows 7'yi cilalamak olacak.

Bir karşılaştırma yaparsak, bir önceki sürüm Vista'da *AdaySürüm1* 29 Ağustos 2006'da, *AdaySürüm2* ise 3 Ekim'de yayınlandı. Ardından gelen *Tam Sürüm Vista* ise 1 Kasım günü bitirildi. Bu da demek oluyor ki, AdaySürüm1'den sonra Microsoft, yazılımını çok bekletmiyor. Uzun lafın kısası, bu sene içinde Windows 7 fırtınasına hazırlanın.



Dosyalarınıza her yerden erişim sağlayan Homegroup, Windows 7'nin yükleme ekranında kendine yer bulmuş.



Görev çubuğundaki gruplandırma belli bir rakamı aştıktan sonra tanıdığımız haline dönüyor ve pencereleri kolay kapatmayı sağlayan tuşumuz yerinde duruyor.



Test	Çözünürlük	Ati Catalyst 9.2	Ati Catalyst 9.3
Crysis Warhead	1280x1024	22,63	22,87
	1680x1050	18	18,2
Far Cry 2	1280x1024	30,76	32,74
	1680x1050	26,6	26,83
World in Conflict	1280x1024	42	43
	1680x1050	35	36
GTA IV	1280x1024	50,35	63,8
	1680x1050	43,7	57,27
Unreal Tournament 3	1280x1024	98,07	130,54
	1680x1050	76,08	102,69
3DMark Vantage	Total	H5917	H5969
	GPU	5256	5303
	CPU	20630	20700

WINDOWS 7: SÜRÜCÜLERİNE KAVUŞUYOR

EKRAN KARTI ÜRETİCİLERİ WINDOWS 7 DESTEKLİ SÜRÜCÜLERİNİ YAYINLADILAR

Mart ayı içinde hem ATI hem Nvidia, Microsoft'un yeni işletim sistemi Windows 7'yi destekleyen ekran kartı sürücülerini yayınladı. Windows 7'ye üreticilerin seri şekilde destek verdiğini görmek bizim de gözlerimizi yaşarttı.

Aslında ne garip, yeni bir işletim sistemi falan. Vista daha dün çıkmış gibi geliyor. Hatta ne gerek vardı diye soruyor insan arada bir. Ancak bunların hiçbiri bizim derdimiz değil. Biz hızın öldürmeyen cinsine tutkun insanlarız. Daha fazla hız, daha yüksek performans arayışındayız. Dolayısıyla hemen Windows 7'nin en son sürümüne doğru yükselip yeni sürücüleri test edelim dedik. Test sisteminde kullanacak düzgün bir Nvidia kartımız olmadığını fark ettiğimizde artık çok geçti. Önümüzdeki ay inşallah o da olur. ATI Catalyst 9.2 sürücüleri bir süredir ortalıkta. Ancak onlar da oldukça tazeyken 9.3'ün gelmesini biraz gereksiz buldum ben açıkçası. Elbette ATI "ama Windows 7" destekli dediği anda akan sular durdu.

Unutmadan ekleyeyim. ATI her ne kadar aksini iddia etse de yeni sürücüler ve Radeon HD 4870 x2'ler arasında ciddi bir anlaşmazlık var halen. Çeşitli taklalardan sonra evdeki sistemde çift GPU çalıştırmayı başarsam da Windows 7'ye ve Catalyst 9.3'e önyargılı yaklaşmama engel olamadı bu durum. Hazırlıklıydım, iki takla da burada atarım dedim. Bakalım sonra neler oldu?

TEST-İ 7

7 gün 24 saat hazırda bekleyen test sistemimize Windows 7'nin en son sürümünü kurup güncellemeleri kontrol ederek işe başladık. Yılın test oyunları *Crysis Warhead, Far Cry , World in Conflict, GTA IV, Unreal Tournament 3* ve tabii ki *3DMark Vantage* iki ekran kartı sürücüsü arasında bir performans farkı olup olmadığını anlamamız için yine emrimize amadeydi. Kurulum ve yama işlemleri tamamlandıktan sonra, biz testi geçekleştirmek için hazırdık. Ancak Radeon HD 4870 x2 çelmeyi takmakta gecikmedi ve tek GPU'ya talim ederek canımızı sıktı ufaktan. Her iki sürücüyle de aynı problemi yaşayınca testi Radeon HD 4870'le gerçekleştirmiş olduk.

Testin tüm amacı Windows 7 desteklediği belirtilen ve performans artışı sağladığı öne sürülen sürücülerin yarattığı farkı ortaya koymaktı. Elbette Windows 7'yi biraz daha kurcalama şansını geri tepecek değildik. Testlerin tamamı sorunsuz geçti. *Grand Theft Auto IV*'ü çalıştırmak için kısa yollardan yine faydalanamadık. Siz de sorun yaşıyorsanız, Social Club'a giriş yaptıktan sonra kurulum klasöründen LaunchGTAIV.exe dosyasını kullanarak oyunu çalıştırabilirsiniz.

Testleri *3DMark Vantage* hariç, tabloda gördüğünüz sırayla gerçekleştirdim. 3DMark ilk testimizdi. Skorları da bu sırayla almaya başlayınca ikinci oyundan sonra iki sürücüyü karşılaştırmak tamamen zaman kaybı diye düşünmeye başladım açıkçası. Zaten kaç kez iddia edilen performans artışını verdi ki sürücüler gerçekten?

Crysis Warhead'de düşük çözünürlükte sadece %2'lik bir performans artışı yakalarken, *Far Cry 2*'de bu değer %7 oldu. Yüksek çözünürlükte her iki oyunda da kayda değer bir fark olmadı. *World in Conflict* sahneye çıktığında da seyirciler sakin sakin izlemeye devam etti. %3'lük performans artışı ayakta alkışlanacak bir durum değildi. Mini testin anlam kazanabilmesi için gerçekten ağzımızı açık bırakacak bir şeyler olmasını istiyordum. Ancak buraya kadar yaşananlar ilerisi için pek iyi sinyaller vermiyordu. Sadece iki oyun testi kalmıştı geriye ve şu ana kadar ulaşabildiğim %7'den daha yüksek bir fark görmem pek mümkün olmayacak gibiydi. Elbette testi gezegenin yarısının uyuduğu saatlerde yapıyor olmamın da biraz etkisi vardı karamsarlığımda. %7 ciddi bir artış gibi dursa da bahsettiğimiz saniyede 2 kareden daha az bir artıştı.

Grand Theft Auto IV hiç beklenmedik bir anda, testi izleyenleri ayağa kaldırdı. Düşük çözünürlükte %22, yüksek çözünürlükte %24 performans farkı yaratarak bizleri şaşırtmayı başardı. *Unreal Tournement 3* de benzer bir performans sergileyerek, düşük çözünürlükte %25, yüksek çözünürlükte %26 ilerleme kaydetti. Yavaş başladığı şovunu gayet güzel tamamlayan ATI Catalyst 9.3 sürücüleri Windows 7'yle uyum içinde olduğunu böylece göstermiş oldu. Ekran kartımız tek GPU'ya talim etmesine rağmen tüm testlerde kabul edilebilir saniye kare oranlarına imza attı.

Nvidia sürücülerini test edemediğimiz için hüzünlenirken, halen adam edilmeye uğraşılan Windows 7'mizle oyun keyfimizi artıran ATI yüzümüzü güldürdü. Windows 7 işletim sistemi ve ATI ekran kartlarını kullanıyorsanız 9.3 sürücülerine güncellemeyi unutmayın.







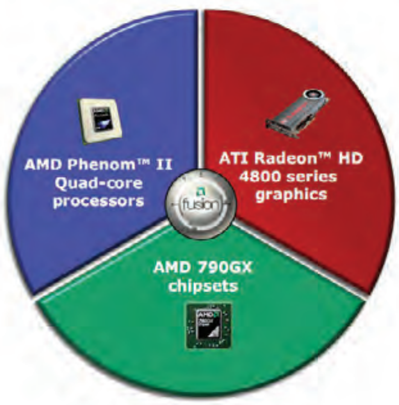
AMD Dragon Platformu

EJDERİN YILI SÜRÜYOR

Phenom II işlemcilerle birlikte duyurulan Dragon platformu biraz gecikmeli de olsa Organize Sanayi'nin sokaklarına daldı nihayet. Teknik özelliklerini, Phenom II işlemcilerle ilgili verileri zaten yemiş yutmuştuk bu zaman zarfında. Ancak ofise Dragon diye gelen sistemin foyası kısa sürede ortaya çıktı. Derginin tamamlanmasına yakın, ortaya çıkan problem Organize Sanayi'nin zaten bir türlü yerine oturamayan çalışma düzenini iyiden iyiye dağıttı.

HÜZÜN DOLU BİR DONANIMCI HİKÂYESİ

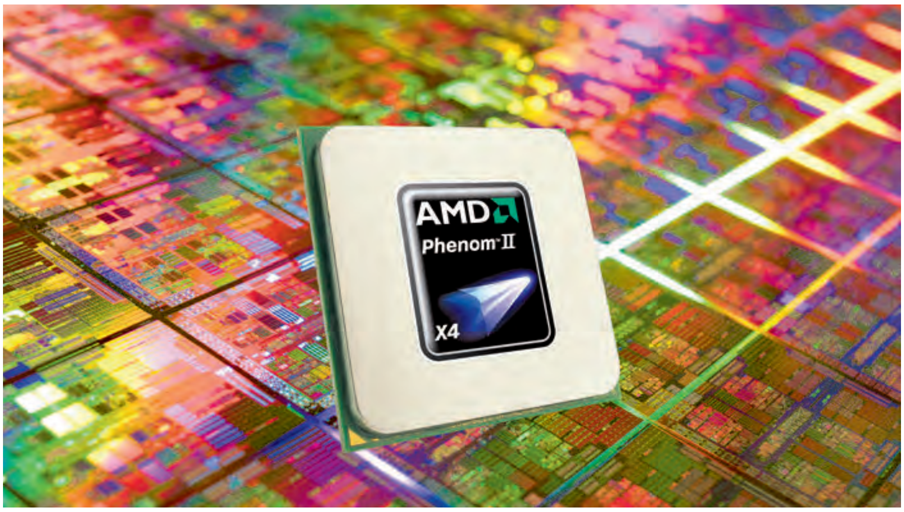
AMD Dragon platformu atölyenin kapısından içeri girdiği anda hummalı bir çalışma başladı. Ekran kartı, güç kaynağı ve bellekler içtima düzeninde yerlerini aldılar masa üzerinde. Montaj tamamlandı, sistem çalıştırıldı, anakartın BIOS'u güncelledi ve Windows kurulumuna geçildi. Buraya kadar bir sorun çıkmadı karşımıza. Windows yamaları, sürücüler ve oyunların kurulumundan sonra büyük trajedi yaşandı. AMD Dragon üzerindeki işlemci Phenom II değil, Phenom X4 Black Edition 9850'ydi. Yaşanan ufak bir karışıklık sonucu ay sonunda Dragon olmayan bir Dragon platformuyla kalakaldım. İnanılmaz eğlenceli geçen bir dizi e-mail ve telefon trafiğinden sonra Phenom II bir işlemcinin bir gün sonrasında atölyeye ulaşma ihtimali doğdu. Çıkmadık candan umudu kesmedik biz de ve ne mutlu, sabrımızın karşılığını aldık. Bir sonraki akşam ofise döndüğümde Phenom II masamın üzerinde beni bekliyordu. Ancak sorunlar bu kadarla bitmiyordu.



NEDİR EJDERHANIN NUMARASI?

AMD'nin Spider platformuyla tanışalı bir hayli zaman oldu. Phenom işlemciler, HD 3800 serisi ekran kartları ve AMD 7 serisi çipsetlerin bir araya gelmesiyle oluşturulan Spider platformu yerini, Deneb kod adlı Phenom II işlemciler, HD 4800 serisi ekran kartları ve yine AMD 7 serisi çipsetlerle oluşturulan Dragon'a bırakıyor. Platformun elbette en önemli bileşeni Phenom II işlemcisi. 45nm üretilen Phenom II işlemciler 758 milyon transistöre sahip. 65nm Phenom'lar hatırlarsanız yaklaşık 450 milyon transistöre sahipti. Çekirdek boyutunu küçülten AMD güç tüketimi konusunda da bir hayli yol kat etmiş gibi görünüyor. Phenom'ların ciddi sorunlarından biri, enerji kullanımı ve tüketimi yüzünden hem uyum problemleri yaşanmasına neden olması hem de overclockçuların hareket alanını bir hayli daraltmasıydı. 45nm üretim teknolojisiyle bu sorunları ortadan kaldırırken mikro mimaride gidilen değişikliklerle yeni nesil Phenom'ların saat hızlarına da ciddi şekilde yansıyor. Phenom işlemcilerde 2.6GHz sınırını geçemezken Phenom II işlemciler 2.8GHz ve üstü hızlarda karşımıza çıkıyor. Güç tüketimindeyse aşılan mesafe saat hızları konusundan geri kalmıyor. Bir önceki nesil Phenom işlemciler, boşta kaldıkları durumlarda çarpan düşürerek kendini yavaşlatıyor ve ihtiyacı olan akımı azaltabiliyordu. Phenom işlemciler bu teknolojiyle 1250MHz sınırına kadar kendini yavaşlatabiliyordu. Phenom II işlemciler 45nm'nin getirilerinden faydalanıyor. Zaten bir önceki nesle göre daha düşük voltajlar arasında çalışırken, 800MHz'e kadar kendini yavaşlatıyor. Tüm Phenom işlemciler aynı beceriye sahip olsa da saat hızını düşürmek her işlemcide aynı oranda tasarruf sağlamıyor. Geriye uyumlu olan Phenom II işlemcilerin son kullanıcı için en büyük

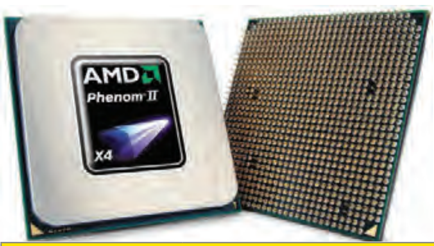
AMD DRAGON PLATFORMU TEST SİSTEMİ	
EKRAN KARTI	Sapphire Toxic Hd 4870 512MB GDDR5
İŞLEMCİ	Phenom II X3 710 2.6GHz
ANAKART	Gigabyte GA-MA790GP-DS4H
BELLEK	OCZ PC2 8500 2x1GM DDR2 1066MHz



TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	SONUÇ
FAR CRY 2	1280x1024	34,3
	1680x1050	19,29
WORLD İN CONFLİCT	1280x1024	23
	1680x1050	21
GRAND THEFT AUTO IV	1280x1024	30,4
	1680x1050	28,08
UNREAL TOURNAMENT 3	1280x1024	86,01
	1680x1050	101,62
3DMARK VANTAGE	Total	H5741
	GPU	5717
	CPU	5882

artılarından biri, mevcut AM2 ve AM2+ destekli anakartlarında bu işlemcileri hemen kullanabilmeleri. BIOS güncellemesi dışında bir yatırım yapmadan işlemci güncellemesine gitmemize imkân tanıyor. Dragon platformu 790GX çipsetlerle yoluna devam ederken, 880G çipseti hâlâ yolunu bulamamış görünüyor. Bu işin nereye varacağını merakla bekliyoruz.

Aklımıza takılan bir diğer mevzu, bellek sorunsalı. Intel'in i7'si bir süredir piyasada. 1366 sokete geçiş yavaş olsa da bu yeni platformda DDR3 belleklerle yola devam ediyor. Bu belleklerin fiyatları gittikçe düşüyor ve her gün daha fazla kullanıcı tarafından tercih ediliyor. DDR2 belleklerse halen pazarda güçlü görünse de geçiş sürecinde haliyle gözden düşecek. Phenom II işlemcilerin DDR3'lerle arası nasıl? Merak edilecek bir durum yok ortada. Çünkü Phenom II işlemciler DDR2 gibi DDR3 bellek desteğine de sahip. Piyasada mevcut AM3 soketli anakartlara bir göz atmanız yeterli bunu görmek için. AMD'nin DDR3 macerasının diğer ayağı da 880G AM3 çipsetinin gelişi olacak. 55nm teknolojisiyle üretilecek olan 880'ler aynı zamanda mevcut Cartwheel platformunun (basitçe 7xx çipset ailesi diyebiliriz) sonu olacak. Pisces kod adlı yeni platform, AM3 soket, DDR3 desteği, tümleşik HD 3450 melez görüntü birimi (RV620), Hypertransport 3.0 gibi özellikler yanında SB710 güney köprüsüyle karşımıza çıkacak.



TEST VAKTİ

Phenom II işlemciye kavuştuktan sonra testi gerçekleştirmek için artık ihtiyacım olan her şeye sahiptim. 3DMark Vantage ve oyunlar da hazırdı. Ancak problemler bu kadarla kalmayacaktı. Test için gönderilen işlemci Phenom II X3 710 2.6GHz'di. Sistemi ayağa kaldırmış olmak mutluluk vericiydi ancak elimde Phenom X3 bir işlemci yoktu. Bu yüzden iki platformun karşılaştırmalı testini yapamayacaktım. Gerçi olayımız platformları karşılaştırmaktan çok eski ve yeni Phenom arasında olduğu belirtilen ve %20'lere varan performans farkını canlı bir şekilde görebilmekti. Olmadı mı olmuyor elbette.

Testte karşımıza (neden çoğul konuşuyorum bir bilsem, karşımıza değil, karşıma) çıkan bir diğer problem *Crysis Warhead*'in tüm çabalarımıza rağmen bu sistemde çalışmayı reddetmesi oldu. Eğer vakit bu kadar daralmamış olsaydı onu da çalıştıracaktık haliyle ama yola devam etmek zorundaydık. AMD Dragon zaten yeterince gecikmişti bu sayfalarda yer almakta. Diğer beş oyunumuzla ve 3DMark Vantage'la yola devam etmeye karar verdim ve testlere başladım. Önce platformumuzun bileşenlerini bir hatırlatalım, sonra da skorlara bir göz atalım. İşlemcimiz Phenom II X3 710, ekran kartımız Sapphire Toxic HD 4870 ve anakartımız Gigabyte GA-MA790GP-DS4H'tı. Kullandığımız anakartın bellek yuvaları birbirine fazla yakın yerleştirildiğinden ve çift kanal kullanmak için bellekleri bu anakartta yan yana takmak durumunda kaldığımızdan OCZ PC26400 2x2GB bellek kitimizi kullanamadık. Devasa soğutucuları iki belleği yan yana takmamıza izin vermedi. Biz de test sistemimizin diğer bellek kitlerinden OCZ PC2 8500 2x1GB DDR2 kitini kullandık.

Elimizdeki Phenom II X3 giriş seviyesi bir işlemci olmasına rağmen test ayarlarımızı da kısmadık. Kullandığımız işlemci piyasadaki en ucuz Phenom II işlemci aynı zamanda. Giriş seviyesi olmasına ve 135$'lık fiyat etiketine rağmen pek de fena gitmedi işler. AMD Dragon platformu kabul edilebilir skorlarla testi tamamladı diyebiliriz. Gözümü tek korkutan bölüm, ekran kartı kadar hatta daha fazla işlemciye yüklenen gerçek zamanlı strateji oyunumuz *World in Conflict* testi oldu. 23 ve 21 kare/saniye skorları hiç de hoş olmadı. Forumların vazgeçilmez sorusu "bu sistem *GTAIV*'ü adam gibi çalıştırabiliyor mu peki?" sorusunun cevabı da testten evet olarak çıktı, sonra söylemedi demeyin. AMD, Nvidia'yla savaşında sağlam adımlarla ilerlerken işlemci cephesinde fazladan ter dökmeye devam ediyor. Phenom II ve Dragon platformuyla tepeye oynamaktan çok fiyat performans ve güç tüketimi konularında atılım gerçekleştiren AMD'nin asıl amacı da belli bir fiyat aralığının altında yüksek performansa sahip sistemler sunabilmek. Tanınmış markaların Dragon platformunu kullanan sistemlerini bulmak mümkün piyasada. Ancak kendi ejderhasını oluşturmak için yola çıkan son kullanıcılarda durum aynı mı, o kısmı tartışılır. Toplu bir işlemci testi yaptığımızda Phenom II işlemcilerin fiyat performans listelerinde tam olarak nereye denk geldiğini daha rahat görebileceğiz. Mevcut Phenom

PHENOM II							
İŞLEMCİ	X3 720	X3 710	X4 910	X4 810	X4 805	X4 940	X4 920
ÇEKİRDEK HIZI	2800MHz	2600MHz	2600MHz	2600MHz	2500Mhz	3000MHz	2800MHz
L1 CACHE	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB
L2 CAHCE	512KB	512KB	512KB	512KB	512KB	512KB	512KB
L3 CACHE	6144KB	6144KB	6144KB	4096KB	4096KB	6144KB	6144KB
ÜRETİM TEKNOLOJİSİ	45nm	45nm	45nm	45nm	45nm	45nm	45nm
SOKET	AM3	AM3	AM3	AM3	AM3	AM2+	AM2+
FİYAT (+KDV)	158$	135$	-	192$	-	228$	209$



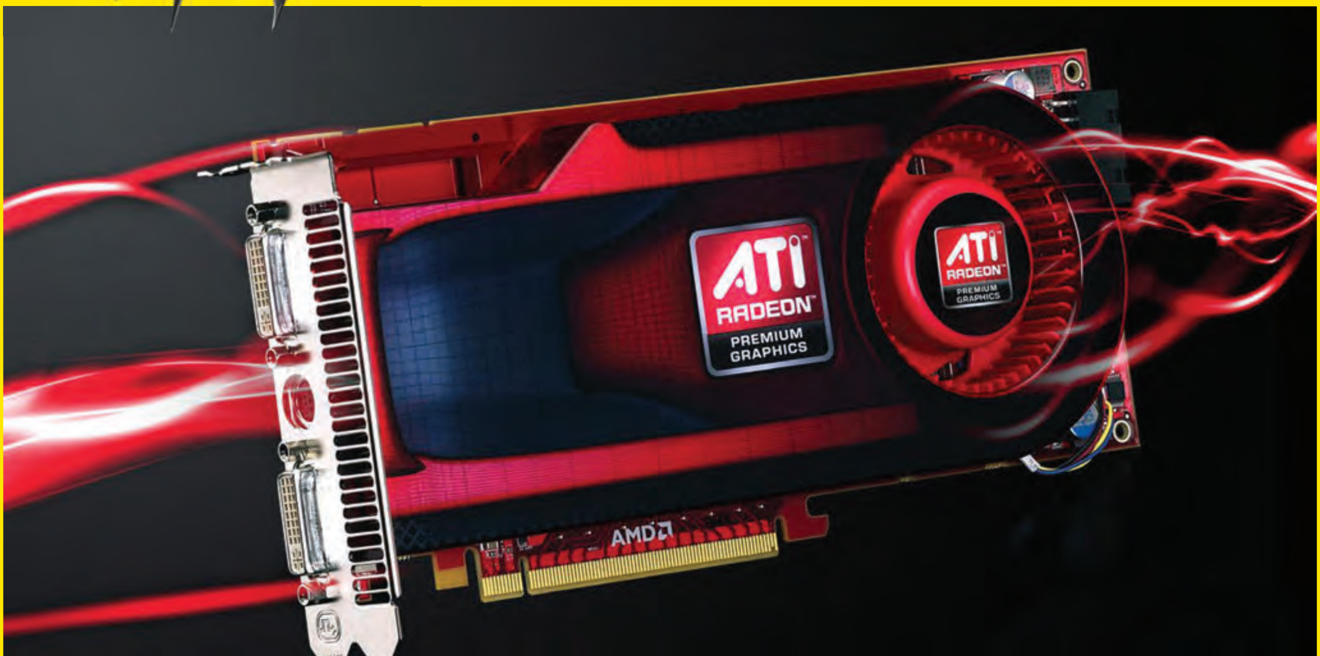
Il işlemcilerin ve Türkiye piyasası fiyatlarının yer aldığı küçük bir tablo olacak buralarda bir yerlerde.

AMD'nin yeni işlemcileriyle belli problemleri aştığını belirtmiştik. Özellikle Phenom II işlemcilerin overclock becerilerinin daha yüksek olması, daha önce bahsettiğimiz fakat günlük hayatta çok da sık kullanmadığımız AMD yazılımlarının da bir nevi önünü açıyor diyebiliriz. AMD Fusion logosunun etrafa eskiye nazaran biraz daha sık saçılır olması da bunun bir diğer işareti. Overclock olaylarına girmeyen kullanıcılar için de özellikle giriş seviyesinde iyi bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor. Intel'in i7'sinin halen daha hızlı olduğunu görüyoruz. Ancak hem daha yüksek fiyatlara hem de daha yüksek güç tüketimine sahipler. Bu durumda karar yine son kullanıcıya kalıyor. 200$ ve üstü işlemcilerdeyse fiyatların biraz oturmasını bekleyip daha sağlıklı yorumlar yapabiliriz. i7'lerin fiyatları halen oldukça yüksek. Fakat bu ürünler daha çok tercih edildikçe Intel'in bir önceki nesil ürünlerinin fiyatları da düşmeye devam ediyor. Core 2 Duo ve Quad işlemcilerde hâlâ hayat var. Piyasadaki savaşın gidişatını kestirmek bu yüzden oldukça zor.



Phenom II işlemciler hız yarışında tepede yer almıyor. Ancak iki nesil arasındaki performans farkı ve gelişim AMD'nin doğru yolda ilerlediğini gösteriyor. Karşılaştırmalı işlemci ve çipset testlerimizde AMD ve Intel'in, 2009'un ilk yarısını tamamladığımızda alışveriş listemizin tam neresine denk geldiğini görebileceğiz.





ATI RADEON HD 4890

ARKALARA DOĞRU SIKIŞALIM, BİR YOLCU DAHA SIĞAR!

	HD RADEON 4850	HD RADEON 4870	HD RADEON 4890
ÇEKİRDEK HIZI	625 MHz	750 MHz	850 MHz
İŞLEM GÜCÜ	1.0 TFLOPs	1.2 TFLOPs	1.36 TFLOPs
DOKU İŞLEME	25.0 GTexels/s	30.0 GTexels/s	34.0 GTexels/s
PİXEL İŞLEME	10.0 GPixels/s	12.0 GPixels/s	13.6 GPixels/s
Z FİLLRATE	40.0 GSamples/s	48.0 GSamples/s	54.4 GSamples/s
BELLEK TİPİ	GDDR3	GDDR5	GDDR5
BELLEK HIZI	1000 MHz	900 MHz	975 MHz
BELLEK MİKTARI	512MB/1GB	512MB/1GB	1GB
BELLEK DATAYOLU	256-bit	256-bit	256-bit
BELLEK DATAYOL GENİŞLİĞİ	64.0 GB/s	115 GB/s	124.8 GB/s
MAKSİMUM GÜÇ TÜKETİMİ	110 W	160 W	190 W
BOŞTA GÜÇ TÜKETİMİ	30W	90W	60W

Radeon HD serisi ATI'ı ipten aldı diyebiliriz. Yıllarca kötü giden ürün geçmişi, 3xxx serisinin gecikmesi ve Nvidia'nın muhteşem çıkışı yüzünden çok geride kalmışlardı. Radeon HD 4xxx serisi sadece performans ve teknoloji olarak ATI'ı yukarı taşımakla kalmadı, ekran kartlarının fiyatlarını da düşürdü. Yıllar sonra en hızlı ekran kartı 400$'a sabitlenirken 200$ altında performans canavarları görmeye başladık. Gerçi bu fiyatlar ülkemizde hâlâ oturmadı ve üst seviye kartlar dünyanın %50 üstüne satılıyor. Buna mantıklı bir sebep bulan beri gelsin. Eğer 250$ üstü bir kart alacaksanız yurtdışından getirtmek çok daha hesaplı.

Ama ATI'ın bu seriyle işi bitmiş değil. Ürünlerinden o kadar memnunlar ki "daha sıksak bundan performans çıkar mı" hesabındalar. Seriye sonradan eklenen 4830'un ardından şimdi de 4890 isminde yeni bir modelle karşımızdalar. Aslında bu kart 4870'in yeniden tasarlanmış hali, bu yüzden transistör sayısı, Stream işlemci sayısı aynı. Hani bazen odanızda mobilyaların yerini değiştirir ve odanın ferahlamasına şaşarsınız ya, bu da öyle. Aynı malzemeyi kullanıp farklı tasarım yaparak çekirdek hızını 100MHz, bellek hızını 75MHz artırmışlar. Bu sayede Radeon HD 4890, önceki model Radeon HD 4870'den %5 ila %20 daha hızlı çalışıyor. Ayrıca boştayken, yani oyun oynamıyorken %30 daha az güç tüketiyor.

Radeon HD 4890'ın asıl harika yanıysa overclock yeteneği. İlk defa ATI'ın bir kartı için overclock konusunda bu kadar ısrar ettiğini görüyoruz. Neredeyse overclock edelim diye yalvaracaklar. ATI'ın iddiası kartın kolayca 1GHz'in üzerine çıkabildiği ki bu fazladan bir %5-%20 daha performans demek. Eğer Sapphire veya Asus gibi düzgün bir marka seçtiyseniz kartı biraz zorlayıp ATI'ın haklı mı haksız mı olduğuna bakın mutlaka. Son olarak ATI çift kart kullanımda efektifliği artırdığını ve Crossfire iki kartın tek karttan %80'e kadar fazla performans verdiğini söylüyor. Kart bu ayın başında piyasaya çıkıyor ve bir aksilik olmazsa gelecek aya test edip biz de bir bakacağız bu iddiaların ne kadar gerçek olduğuna.

PAZAR YERİ



SABRIN SONU

Geçen sayı, Mart ayının sabır ayı olduğunu söylemiştik. Piyasalardaki dalgalanma bir yana, ayın en önemli haberi hükümetin ekonomik tedbir paketinden çıkan vergi indirimleri ve bilişim sektörünün de pakete dahil edilmesi oldu. ÖTV indirimlerinin aksine KDV indirimlerinin yürürlüğe girmesi biraz zaman alıyor. Ancak siz bu satırları okurken üç aylığına %18 olan KDV oranı %8'e çekilmiş olacak. Stoklarını eritmek isteyen firmalardan KDV indirimi sırasında yeni kampanyalar mutlaka gelecektir. Önümüzdeki üç ay boyunca çıkılacak alışverişlerden önce her zamankinden biraz daha fazla araştırma yapmakta fayda var. Yakın zamanda belli ürünlerin fiyatlarına gelen indirimler ihtiyacımız olan tüm sistem bileşenlerine sıçrayacaktır.

Bu ay ideal sistemimizde bir iki değişiklik yaşadık. Fiyatların parça başına bir iki dolar gerilemesi sistemin toplam fiyatını sadece 3 dolar yukarı çekerek ekran kartımızı ve güç kaynağımızı güncellememize imkân verdi. Düşen monitör fiyatları da dikkat çekici. Vergi indirimleri başladıktan sonra, yani önümüzdeki ay bir alışverişe çıkıp muhtemelen tüm sistemlerimizi baştan aşağı yenileyeceğiz. Hadi hayırlısı.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(e) 139$	-	(p) 173$	(m) 179$	(l) 189$	(l) $1134	(o) $1165	(e) $1214
Anakart	Asus P5Q-SE			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	-	(m) 122$	-	(j) 169$	(f) 175$	(o) 179$	(o) $450	-	-
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Fatal1ty 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Kingston HyperX 3x1GB kit 2000 MHz DDR3		
	(p) 39$	(i) 45$	(o) 45$	-	(e) 48$	-	(g) $291	-	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4830 512MB GDDR3			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Asus GeForce GTX295		
	(m) 109$	(f) 114$	(0) 119$	(m) 179$	(a) 180$	(l) 189$	-	(f) 594$	-
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 65$	(f) 66$	(m) 69$	(j) 88$	(a) 89$	(l) 90$	(j) $220	(a) 228$	(l) 238
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(j) 20$	-	-	(j) 20$	-	(o) 216	-	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460W High Performance HPC-460-N12S			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000W HPC-1000		
	(p) 56$	(n) 61$	(b) 64$	-	(j) 119$	-	(f) 239	(h) 239	(b) 248
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(a) 58$	(f) 59$	(e) 68$	(o) 87$	(i) 87$	(h) 89$	(m) 126$	(o) 137$	(b) 141$
Toplam Fiyat	Min 608$			Min 883$			Min 3270$		
	Max 646$			Max 923$			Max 3393$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim (p) HızlıAl

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC160		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(n) 99$		(j) 28$	(c) 35$	(o) 88$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(g) 178$	(o) 198$	(h) 122$	(e) 131$	(h) 389$	(e) 494$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800	
	(o) 25$	(n) 24$	(f) 20$	(b) 24$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 70$	(e) 85$	(o) 94$	(n) 104$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Lenovo L1940		Samsung T220		-	
	(e) 133$	(b) 181$	(o) 201$		(j) 265$	(m) 269$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(m) 179$	(j) 222$	(n) 348$	(b) 360$	(j) 366$	(e) 400$	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Gelen mektup sayısında geçen ayın önüne geçmeyi başardık sevgili oyungezerler. Hepinizi sorun çıkartma becerilerinizden dolayı tebrik ediyorum. Sorundur çıkar, kafanıza takmayıp Tamir Atölyesi'ne danışıyorsunuz. Bizi de böylece boş boş oturmaktan kurtarıyorsunuz (bir dakika boş oturuyorsam ne olayım bu arada). Olgay'sız bir aya daha merhaba diyoruz. Evet, yine bana kaldınız. Allah yardımcınız olsun.

TAMİR ATÖLYESİNDE SAVAŞLA İŞİMİZ OLMAZ

Selam Oyungezer Ailesi,
Bir iki defa giriş yapmaya çalıştıktan sonra klişe de olsa başlamak lazım dedim. Mazur görün. 3-4 senelik, e-mail atmayan bir okurunuz olarak bunu bile büyük başarı gördüm kendimde *(Bravo güzel kardeşim -KA).* Severek takip ediyor ve aynen böyle devam etmenizi temenni ederekten sorularıma geçiyorum.

2007 yazından kalma, geçtiğimiz günlerde ailemin kafasına esip 4GB bellek takviyesi yaptığımız, işimi az çok gören bir bilgisayarım var. World of Warcraft oynarken *(oynama -KA)* tüm detaylar açık, sessiz sakin hiçbir kimsenin etrafta olmadığı zamanlarda 15 FPS civarı oynuyorum *(WoW Organize Sanayi'ye de girdi ya sayende, ben ne diyeyim sana? -KA).* Hele ki PvP falan yapmaya çalıştığım zaman çekilmez oluyor haliyle (*PvP yapmasan da çekilmez o oyun -KA*) detayları kısarak oynamaya başlıyorum. Büyük bir fark olmuyor, maksimum 30-40 FPS alıyorum *(%50-70 arası fark oluyor yani -KA)*. Bu performans bana konfigürasyonuma göre düşük geliyor. Çevremdeki birçok insan daha düşük konfigürasyonlarda daha iyi performans alıyor. Bu yüzden sizi rahatsız etmeye karar verdim. Arka planda genelde Windows Media Player, Ventrilo ve Messenger programları çalışıyor.

Konfigürasyonum Asus P5B-MX P946 anakart, işlemci Intel Core 2 Duo E4500, 4GB DDR2 800MHz bellek ve ekran kartım 512MB Asus EN8500GT Silent. Sorun bende mi *(saçını başını düzelt bilgisayar başına oturmadan, tabii ki sorun sende -KA),* yoksa bu performans normal mi *(Soru uzadıkça sence de anlamını yitirmedi mi? -KA)*? Normalse ayriyeten istekte bulunuyorum, mümkünse bir yarım sayfa WoW için özel performans rehberi tarzında bir şey hazırlayabilir misiniz? Herkes faydalansın *(Hemen hazırlıyorum, bir iki paragraf aşağıda hatta -KA).*

Şimdi klişe bir girişten sonra bir de klişe soru sormak üzereyim, hatta sordum bile. Upgrade yaparsam toptan mı yapmamı tavsiye edersiniz, yoksa yakın zamanda takviye gereken bir parça var mı görünürde? Bu sorumu yeni oyunları vakti oldukça oynayan ve detaylar açısından azla yetinebilen bir oyungezer olarak soruyorum (WoW yeni çıkmadı vallahi, 4 senedir oynuyorum. Büyülerin hayatımda görmediğim animasyonları varmış yahu, detayları açınca fark ettim ühü).
Tüm Oyungezer'e iyi çalışmalar diler, Tapir Usta'nın ellerinden öperim :)
Ozan GİRİT

Selamlar Ozan
Klişe girişlere senin de tahmin edebileceğin gibi alışığız bizler. O yüzden için rahat olsun. Başarılarının da devamını diliyoruz.
Sisteminin upgrade vakti gelmiş, iki parmak da geçmiş diyebiliriz. Anakartın, işlemcin ve belleklerin seni idare edecek kudrete sahip ama ekran kartın için aynı şeyleri söylemek güç. Sisteminin en yakın zamanda güncellenmesi gereken bileşeni ekran kartın (9500 almakla baştan hata etmişsin, 9600 alaydın zamanında daha mutlu mesuttun bugün –TÖ). Son sorunu böylece baştan halletmiş olduk. Ekran kartlarının fiyat performansları hakkında bilgi edinmek için geçen ayki ekran kartı testimize acilen bir göz atıyorsun.

World of Warcraft konusunda da söylenecek pek bir şey yok aslında. Oynamayın şu oyunu (Alla alla oynamak istiyosa oynasın millet yav –TÖ). Bakın daha neler neler var oynanacak. Oyunla ilgili performans problemine gelince… Oyunun önerilen sistem gereksinimlerinde belirtilen sistemden daha iyi bir sisteme sahip olduğun ortada. Windows optimizasyonu dosyalarımızda gezinmeni öneriyorum öncelikle. Ekran kartını güncellediğinde de ortada hiçbir sorun kalmayacağı kesin. Ancak unutma, DVO'larda sistemin ne kadar iyi olursa olsun, bağlantı durumun genel performansını fazlasıyla etkileyecektir. Performans denemelerini sunucunun daha boş, ağ trafiğinin daha düşük olduğu saatlere denk getirmeye gayret et. Oyunun yeni kavuştuğu gölgeleri ve shader efektleri de öyle göz alıcı şeyler değil, kapat gitsin. WoW performans rehberine gelince buyur: "Oynamayın" (Ba ba WoW düşmanlığının bu kadarı. Tamam çok

Tapir Usta: REVENGE OF THE TAPİR EPISODE II



matah bir oyun değil ama özgür iradeye azıcık saygı yav –TÖ). Çok ayıp valla Ozan, bu sistemde WoW kasmamalı. Sen bir kurcala Windows'unu. Arka planda çalışan programlara bir bak görev yöneticisinden, gereksiz neler çalışıyormuş. Bir de bir sonra ki e-mail'ine işletim sistemini ekleyebilirsen biraz daha yardımcı olabiliriz. Sırf gülelim diye bu bölüm, World of Warcraft önerilen sistem gereksinimleri. Intel Pentium D / AMD Athlon 64 X2 işlemci, 1GB Bellek, 128MB ATI Radeon X1600 ya da NVIDIA GeForce 7600 GT ekran kartı.
İyi oyunlar Ozancan, kal sağlıcakla

OVERCLOCKLU MAVİ GÜNEŞ

S Merhabalar öncelikle,
Benim overclock hakkında birkaç sorum olacak. Ekran kartım ATI Radeon HD 4870 *(Soruya direkt girmek diye buna derim –TÖ)*
1- Ekran kartı overclock olayı için Riva Tuner kullanıyorum. Sorun yok gibi ama herhangi bir falsosu var mı bu programın? ATI Tool kullanamıyorum çünkü hâlâ Windows Vista 64-bit'le pek uyumlu değil, sorun çıkartıyor.
2- Oyuna girmeden önce overclock yapıp, oyundan çıktıktan sonra overclocksuz eski değerine getirsem (boşuna ısınmasın kart diye), karta zarar verir ömrünü kısaltmış olur muyum?
3- Bellek ve işlemci saat hızlarını 10'ar 10'ar artırıyorum ki bir anda yüklenmesin karta. Peki tekrar overclocksuz hale getirirken, değerleri yine 10'ar 10'ar azaltmalı mıyım, yoksa 50 değer birden azaltsam mesela bir sorun olur mu?
4- Siz maksimum hangi değere kadar getirdiniz şu ana kadar?
5- Bir kere overclock yaptım ve fan hızını %40'a çıkardıktan sonra oyun içinde kart ısısı 50-52 derece arasındaydı. Bu değerler normal mi?
Teşekkürler
Bluesun

C Merhabalar Mavi Güneş,
Hemen cevaplarına geçiyorum (Bu da cevaba daldı direkt. Nedir, aranız falan mı bozuk? –TÖ).
1- Ekran kartı overclock olayı hiç çıkartmasaydın başımıza aslında. Hayır, programın bir falsosu yok. Ama anlamadığım ATI Radeon HD 4870 ekran kartın varken ne diye overclock etmeye uğraşıyorusun? Falso orada biraz.
2- Overclock yaparak üreticinin kartın sağlığı için bıraktığı toleransın zaten ötesine geçiyorsun. Yani kartı çalışması gerekenden daha fazla elektrikle daha hızlı çalıştırıyorsun. Ömrünü kısalttığın gibi diğer sistem bileşenlerinin de hayatını tehlikeye atıyorsun.
3- Normal değerlere dönüşte adım adım gerilemene gerek yok. Hatta Riva Tuner'la overclock edip kullandıktan sonra, sen aksini belirtmedikçe, sistemi baştan başlattığında ekran kartın normal değerlerine dönecektir.
4- Bir dosya hazırlarken ihtiyaç duyarsak overclock işlemlerine giriyoruz. Ancak Radeon HD 4870'le böyle bir durumumuz olmadı. "Az çoktur" insanlarıyız yani.
5- 50-52 derece ekran kartının canına okumaktan uzak. Bana sorarsan ne kadar artırırsan artır değerleri ekran kartı fanını mutlaka yüzde yüze kadar çıkart. Beklenmedik anda beklenmedik şeyler gelmesin başına.

Ayrıca sadece ekran kartını overclock etmek sistem performansını artırmak yerine düşürebilir de. PCI-E slotuna da biraz güç katman, kuzey köprüsüne olan veri akışını da hızlandırabilmen lazım ki olmadık bir darboğazla karşı karşıya kalma. Voltaj muhabbetleri hassas konular. Fazla karıştırmaya gerek yok diğer bir deyişle. Tabii bana sorarsan (sistem bileşenlerini belirtmediğin için daha fazla yorum yapma şansım yok) eğer sistemin zaten iyiyse overclock kasıp aramaya, eldeki bulgurdan olmaya gerek yok (Kaan iyice despota bağladın valla. WoW oynama, overclock yapma, turşu yeme! –TÖ).

EN SAMİMİ PATATES BİZİM PATATES

S Selamlar herkese
(Kaan Abi veya Olgay Abi, kim çıkarsa kaderime:) Nasıl gidiyor? İyidir umarım. Ben pek iyi değilim yalnız *(Olamazsın tabii, ben çıktım kaderine -KA)*. Bir ekran kartım var ki düşman başına. Leadtek Winfast A6600GT 128MB GDDR3, kod adlı bu mahlukat *(Kod adı da mahlukat mı peki? -KA)* hayatı bana zindan etti. Oyungezer DVD'sindeki son sürücüleri yüklediğim zaman, oyunların *(Psychonauts, Half-Life 2, Splinter Cell Double Agent* vb), grafiklerinde bozulmalar meydana geliyor mesela. Ben de bu nedenle 163.71 sürücü versiyonunda mahsur kaldım. Bu normal mi?

Bir de internetten araştırdığım kadarıyla *(Bizim forumlarda yani -KA)*, millet *GTA IV*'ü 128MB 6600GT'leriyle oynayabiliyor. Bense oyunda grafik bozulmalarından önümü göremiyorum. Bu iki olay/durum aynı kapıya çıkıyor olabilir mi *(Daha yazarken soruyu, sen de anladın tabii aynı kapıya çıktığını ama samimiyetten silmedin di mi?-KA)?*
Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar
Mert Yiğit DOĞRU

C Selamlar Samimi Patatesim
İsme bakınca ürktüm valla. Ne desen doğrudur Mert Yiğit DOĞRU kardeşim. Ne desen haklısın valla. Mahlukat kod adlı (yakıştı valla isim) sorun ekran kartının yaşından başından kaynaklanıyor olabilir. Yaşlıdır, büyüğümüzdür, saygı göstermek lazım. Yeni sürücülerin eski ekran kartlarında sorunlar çıkartıyor olması da doğal kabul edebileceğimiz bir durum maalesef. Hangi sürücüyle en yüksek verimi alıyorsan onunla yola devam etmende fayda var her zaman. Ekran kartının sorunu ille de sürücülerin genç, kendisininse artık bunama evresinde olması yüzündendir diye bir şey de yok. Farklı sürücüleri kurup kaldırdıkça sistemde bırakılan dosyalar daha sonra başımıza iş açabiliyor. Geriye doğru en uygun sürücüleri taramaya başlamadan önce sen ekran kartıyla ilgili ne sürücü kuruluysa bir kaldır. Daha sonra ücretsiz "Driver Sweeper" yazılımını indir (http://www.guru3d.com/category/driversweeper/ adresinde bulabilirsin mesela) ve kur. Kurulumdan sonra bilgisayarını güvenli kipte başlat ve programı çalıştır. Mevcut sürücüleri ve arkalarında bıraktığı kırıntıları temizle. Artık yeni sürücüleri daha sağlıklı bir ortamda test edebilirsin. Eğer ekran kartında donanımsal bir sorun yoksa, hayırlı olsun. Varsa da hayırlı olsun gerçi. Çünkü yeni bir ekran kartı almak üzeresin. Samimiyetin için teşekkür eder, gözlerinden öperiz.

Bu ayı da kazasız belasız atlattık çok şükür. "Süper sistemim var, mutlu değilim" tarzı çıkışların bu ay yaşanmaması da bir diğer mutluluk sebebimizdi. Ancak gelen postaların büyük kısmına bakıyorum da kendimi şu soruyu sormak zorunda hissediyorum: O kadar yazıp çiziyorum, hiç mi okumuyorsunuz yahu? Kalbimi kırıyorsunuz ama (Millet korkuyor kardeşim asıp kesince, çekiniyorlar okumaya =) –TÖ).

SANAYİ DEVRİMİ

Sanayi durmak bilmiyor. Her gün gerekli gereksiz bir sürü cihaz yaratıyor.

USB Bouncer



Bar kapılarında bekleyen amcaların dizüstü versiyonu. Bağlıyorsunuz USB'den dizüstüne, biri yaklaştı mı basıyor kalayı. Damsız girilmeyen bir dizüstü bilgisayar için USB Bouncer'ı seçin.

USB Parrot



Tıpkısının aynısı USB papağan. Siz bıkbık konuşurken dinliyor. Sonra söylediklerinizi rastgele tekrar ediyor. Baş ağrısı kaynağı arayanlara önerilir. Ha bir de durduk yerde kanat çırpıp aklınızı alıveriyor, tam oluyor.



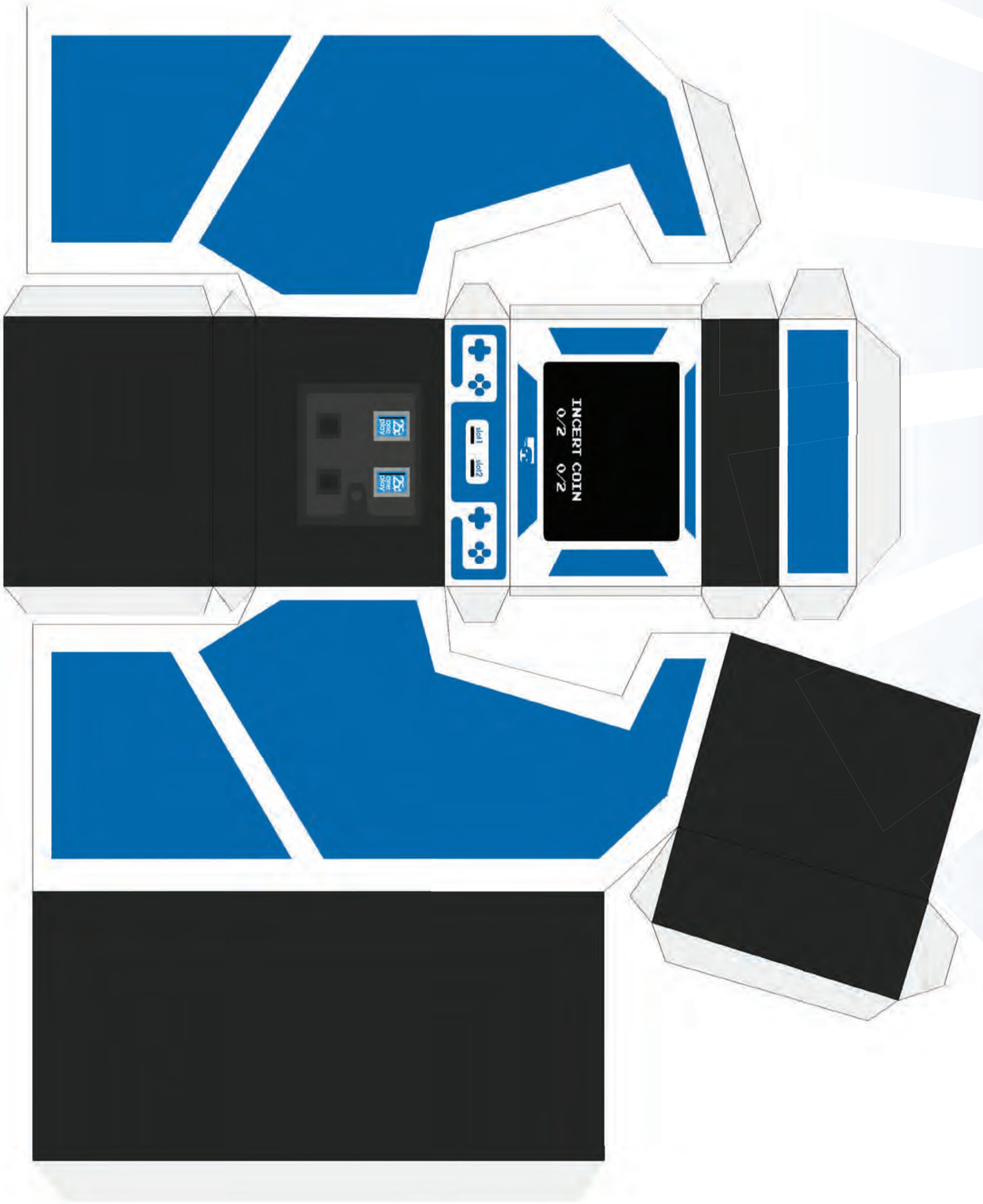
Swear Box

Ayın ürünü. Ağzı bozuk arkadaşlarınızla baş etmenin bir numaralı yolu. Küfrü duyduğu anda canınıza okuyor, siz para atana kadar da sesini kesmiyor. Memleketimde dayak yeriz bu aletle be. Boşver, süper cihaz ama. Küfürbaz kumbarası.



USB AirFresh

USB aygıtı taktıktan sonra sevdiğiniz aromadan bir iki damla damlatıyorsunuz. Sonra o durup durup fsssk diye ortamın havasını mis gibi kokutuyor.


INCERT COIN
0/2 0/2
slot1
slot2



KENDİ ARCADE MAKİNANIZI YAPIN!

EVİNİZDE ARCADE MAKİNANIZ OLSA, GELEN ARKADAŞINIZI BİLFİİL, GELEMEYENİ DE İNTERNET ÜZERİNDEN DÖVSENİZ FENA MI OLUR?

HAZIRLAYAN: **EMİN "MEGAEMİN" BARIŞ**

Bu yazı da tam bir MegaEmin™ klasiği haline geldi çünkü yine aybaşına birkaç gün kaldı ve hâlâ teslim edilemedi. Bunu anlatmamın sebebi on yıldır bana tahammül göstermeyi başarabilen sevgili patronum Sinan'ım Faysal'ımın ne kadar takdire şayan bir varlık olduğunu vurgulamaktır. Kendisi bundan tam on yıl önce, yani 1999 Nisan'ında oyunlarla ilgili ilk yazım olan ***Street Fighter Zero 3*** incelemesi yayımlandığında yazı işleri müdürümdü. Bendeki yüzsüzlük de diz boyu ama "darısı başına Serpil patron" demek istiyorum *(Tam da yazıdan umudu kesmiş, Emin'in boy boy fotoğraflarını dergiye basmak için fotoşoplarken… Hoş geldin Emincim, özlemiştik kaç aydır bu stresi -Serp.)*. Valla elimden geleni yapıyorum örtmenim ama yetiştiremiyorum işte bir türlü. O değil de zaman çok hızlı geçiyor yahu…

LIFE IS SHORT, PLAY MORE

Amma laubali girdim yazıya da maşallah. Birkaç aydır dergiden uzak kaldığımdan mıdır nedir, azıcık ayarım kaçmış gibi. Madem böylesine geniş, gevşek, samimi başladım, öyle de devam edeyim. Sanayi tipi bir "arcade makinası üretme kılavuzu" yerine hem muhabbet edelim, hem iş yapalım, olmaz mı? Çok detaylı olmasa da bir yerlerden başlamanızı sağlayabileceğime inanıyorum. Yine de arcade kol üretme konusunda benim de profesyonel olmadığımı hatırlatmak isterim.

Böyle bir yazı yıllardır aklımda vardı aslında, hatta hep geç kaldığımızı düşünmüşümdür. Gelin görün ki artık *Street Fighter IV*, *Mortal Kombat vs. DC Universe*, *Tekken 6*, *The King Of Fighters XII* gibi oyunların çıkmaya başladığı ve arcade kol satışlarının katlandığı şu sıralardan daha uygun bir zaman olamazdı sanırım. Tam on yılı devirdiğime göre artık moruk sayılırım. Hey gidi, oyun salonlarına az koşturmadım okulun bir saatlik öğle teneffüslerinde iki el *Street Fighter* atıcam diye. Sadece *SF* de değil, mevcut tüm oyunları az buçuk sıradan geçerken aslında kendimden de geçerdim. Öyle ki limitlerinde olan su, gıda, tuvalet gibi yaşamsal ihtiyaçlarımın farkına ancak son jetonum tükendiğinde varabilirdim.



İlkokul üçüncü sınıftayken arkadaşlarımın götürdüğü Mersin Şadırvan oyun salonunda oynadığım ilk arcade oyun – hani şu garajdan kızı kaçırdıkları Double Dragon.

Gelin görün ki her güzel şey gibi arcade oyun salonlarının da sonu geldi. Her ülkede olduğu gibi bizde de birer ikişer konsol oyun salonları ya da internet kafelere dönüşen arcade salonlarının "içerisinde nefes alınabilen" ve adam gibi makinelere sahip pek az örneği kaldı. İşini iyi yaparak ayakta kalmayı başaran örnek arcade salonları hâlâ var tabii ki ama bir elin parmaklarını zar zor geçebiliyorlar.



İşte arcade salonu işletmesinin hakkını veren bir örnek; Ankara'daki Fantasyland'e Tekken 6 ve linkli Street Fighter IV makineleri geldi bile.

O şaşalı dönemde deli gibi *Street Fighter*, *Art Of Fighting*, *Mortal Kombat*, *World Heroes*, *King Of Fighters* ve *Samurai Shodown* gibi klasikleri oynayan benim yakın arkadaşlarım da dâhil olmak üzere birçok insan unuttu geçmişi, kapattı o defteri, koydu bir kenara. Ben unutamadım ama. Unutamıyor insan o günleri, bozuk kolların, yutulan jetonların, hararetli kapışmaların tadını, tuzunu, kokusunu. İşte hikâyemiz de tam burada başlıyor. İlla ki benim yaşadığım sıkıntıyı yaşayan, sevdiği oyunları benzer deneyimle ama evinin konforunda oynamak isteyen arcade oyuncuları var ülkemde. Ne istediğini bilen bizler elbette havlu atmayacağız, ya kendi arcade kolumuzu yapacağız ya da baktık olmadı, şöyle güzel bir tane satın alıp bayılana kadar oynayacağız.






İşte amatör ruhla yapılmış, her biri kendince başarılı birkaç çalışma

YETERİ KADAR DELİ MİSİNİZ?

Zaman zaman "zevk sahibi" dense de, genellikle evinde bir arcade kol bulunduranlara "hafif deli" muamelesi yapılır; deneyimle sabittir. Esasen kimin ne dediği çok da "tın"dır hani. Bir arcade kol sahibi, yanındaki tanımadığı tiplerle "düğmelere bakabilir miyim abe, bi el versene, geçemezsem jeton veririm" tarzında konuşmalar yapamayabilir, yendikten sonra suratlarının aldığı şekli de göremez belki, ancak en azından evinde kendisine tuhaf gözlerle bakan sevdiklerinin ve sehpasının üzerinde sıcak kahvesinin durduğunu biliyor olacaktır. Üstelik jeton da beleşşş…

Zengin bir ailenin çocuğu falan değildim, liseye kadar bilgisayarım da olmadı ama her dönem illa ki bir konsolum olmuştur. 16-bitlik işlemcilerin gelmesiyle birlikte Sega ve Nintendo'nun konsolları kendilerini toparlayarak arcade, özellikle de dövüş oyunları konusunda bir hayli yol kat etti. Özellikle *Mega Drive*'ın altı tuşlu oyun kolu, aklı fikri arcade oyun salonlarında olan bende daha o günlerde kendi kolumu yapma isteğini uyandırmıştı. Bu isteğimi 32-bitlik Sony Playstation'ın piyasaya çıkmasıyla gerçekleştirdim ve 1997 yılında henüz tek tarafı çalışan iki kişilik arcade kolumu tamamladım. Elbette bunun için konsolla birlikte gelen bir joypad'i kurban etmem gerekti ama neyse ki kısa süre sonra dual shock kol icat edildi de onu satın aldım. Mutluluğum 1998 Adana depreminde arcade kolun dolabın üzerinden yere düşmesi ve kontrol kollarının kırılmasıyla son buldu (demek ki arcade kollara potansiyel enerji vermek iyi fikir değil). Fazla uzatmayayım, Japon yapıştırıcısı denemeleri ve bir kenara bırakmakla geçen yılların ardından birkaç ay önce yedek parça temin ettim ve nihayet on küsur yıl sonra arcade kolumu tamamlamış oldum. Burada da o amatörün gözüyle, bu kolu nasıl yaptığımı anlatmaya çalışacağım.

NEDEN BİR ARCADE KOLUM OLSUN Kİ?

Neden olmasın? Oyunlardan alacağınız keyifle, oyunun türüne uygun kontrol ekipmanı arasında dosdoğru bir orantı vardır. Nasıl PFS klavye ve fareyle, yarış oyunları direksiyonla keyifliyse, dövüş(ve klasik arcade) oyunları da gayet tabii arcade kolla güzeldir. Daha da güzeli, bunu kendi başınıza imal etmektir. Beceremezsek, sonunda satın da alabiliriz ama gelin önce bir şansımızı deneyelim.

Daha önce de söylediğim gibi, burada 12 yılda tamamladığım kolun yapılış prensibini anlatacağım. Siz süreyi daha kısa tutarsanız iyi olur gerçi. Öncelikle karar verme ve tasarım fasılları var. Kafanızda kolu kaç kişilik yapacağınıza, hangi platformlarda kullanmak istediğinize, hangi kalite, çeşit ve sayıda düğme kullanacağınıza, nasıl bir ergonomisi olacağına, tuş yerleşimine ve kolunuzu nasıl sabitleyeceğinize dair bir canlandırma yapmalısınız. Daha sonra gerekli malzemeyi tedarik etmeniz, kasa tasarımı yapmanız ve en sonunda da tüm parçaları bir araya getirmeniz gerekecektir.

Kendi örneğimden yola çıkarak almanız gereken parçaları anlatacağım. Zaten bu örnek aşağı yukarı size de uyacaktır. Tasarıma, tüm parçaları tedarik etmenizin ardından başlamanızda fayda var. İşte arcade kolumuz için gerekli olan malzemeler…





MALZEMELER



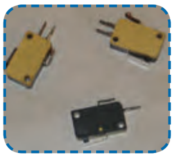
1 adet kasa Hazır bulabilirseniz ne âlâ, yoksa muallâ. Kendi zevkimize göre tasarlayıp ustasına yaptıracağız.



2 adet oyun kolu Yön kontrolleri için kasanıza takacağınız arcade kollar. Kaba görünmelerine aldanmayın, çok içlidirler. Satın alın, yerine bir şeyler uydurmaya çalışmayın. Hatta bulursanız şöyle kaliteli yumuşak bir kol alın. Korkmayın, tüm parçalar için tedarik noktaları öneriyorum yazı içerisinde.



20 adet buton Arcade kolunuzun üzerinde basabileceğiniz tuşlar da olmalı değil mi? Hah işte onlar. Bulabilirseniz renkli ve şeffaf olanlarından alın, daha az yoruyor ve daha güzel görünüyorlar. Tabii ki düğme ve switch sayısını sizin tercihleriniz belirleyecektir.



28 adet switch Bu elektronik elemanların işi tuş ve kollarda hareket oldukça oyun sisteminize sinyaller göndermek. Her tuşa bir, her kola dört adet switch gerekiyor. Özellikle buton ve switchler için yedek parça almanızı şiddetle öneririm, kolay bozulabilen ve zor bulunan elemanlar çünkü.



2 adet tırt joypad PC, PS ya da Xbox için olan Kontorland gibi ucuz kollardan alabilirsiniz. Bunların yalnız baskı devre ve kablolarını kullanacağımızdan dış görünüşüne, tuşlarına ya da eski püskü olmalarına aldırmayın. Mümkün olduğunca PS2/PS3/PC uyumlu bir tırt kol alırsanız, bir de çevirici almak zorunda kalmazsınız. Analog kol ya da titreşim olmaması tercih sebebi olmalı. Az para vermeye çalışın, benim aldığım joypad'in tanesi 5 liraydı.



Vantuz ya da keçe Kolun konulduğu yüzeyde kaymasını ve yüzeyi çizmesini istemiyoruz. O yüzden lastik, vantuz ya da keçe gibi bir malzeme arıyoruz. Yapı marketlerde bulmanız mümkün.



Havya, pasta ve lehim seti Lehim yapmak için bunlara ihtiyacınız olacak. Evde yoksa, belki de artık edinmenin zamanı gelmiştir. Elektronik parçacılardan alınabilir.

Kablo Switch'lerle baskı devre arasındaki bağlantıyı yapabilmek için ince ve tercihen farklı renklerde kablolar kullanacağız. Bir yerlerden söküverin işte, hiç mi eski kötü kolunuz yok?



Kullandığınız kolun uymasını istediğiniz platformlara göre çeviriciler Bunlar türlü türlü ve kaliteleri farklı. Örneğin bilgisayara paralel porttan bağlananı da var, USB'den de. İyi bir PS2 > PS3 çeviriciyle kolunuzu hem PS2'de, hem PS3'te, hem de PC'de kullanabilirsiniz. Benim denediklerim arasında en başarılısı, resimde görünen şu siyah çevirici. Işıklı, şeffaf janjanlı olanlarına aldanmayın, türlü çeşitli sorunları çıkıyor. Kol tercihlerinize bağlı olarak, bir çeviriciye ihtiyacınız da olmayabilir tabii.



Tornavida, pense gibi basit el aletleri Evde kesin vardır bunlardan.



Sabır En önemli ihtiyacınız bu. Bu iş göründüğü kadar kolay değil, ciddi miktarda azim ve sabır gerektiriyor. Vazgeçmek yok, acı yok. Satılmıyor.

Abur cubur (opsiyonel) Çerez, cips, patlamış mısır, meyve gibi katı ve kola, meyve suyu gibi sıvı gıdalar çalışırken iyi gelecektir. Sağlıksız ama hoş bir öneri. Mutfakta bulabilirsiniz.

Malzemeleri arcade salonları ya da tanıdığınız bildiğiniz bir yerden tedarik edebilirsiniz, ancak büyük bir ihtimalle siz de benim gibi sıkıntı yaşayacaksınız bu konuda. Bununla ilgili olarak bizzat görüştüğüm, Oyungezer okurlarına yardımcı olacaklarını beyan eden birkaç bağlantıyı da ilerleyen sayfalarda bulacaksınız zaten.

Malzemelerimizi temin ettiğimize göre artık elimize bir kâğıt kalem alıp tasarım yapmaya başlayabiliriz. Nihai tasarımımızın kasayı yapacak kişinin anlayabileceği biçimde okunaklı, ölçüleri işaretlenmiş, detaylı şekilde (mümkünse üç görüşlü) çizilmiş olması gerektiğini unutmayın. Yine de her şeyi kasanızı yapan kimseye bırakmayın, mümkünse tüm detaylarını anlatın ve süreç boyunca yanında bulunup istediklerinizi tarif edin, hatta açılacak delikleri kendiniz ölçüp kalemle işaretleyin.



Her ne kadar işi yapmak daha uzun sürecek de olsa tasarım safhası da çok önemlidir çünkü sahip olacağınız son ürünü belirler. Tasarımınızı temel noktaları atlamamak koşuluyla kendinize en uygun şekilde yapmalısınız. Gelelim tasarım için önerilerime. Şimdi metalle çalışmak zor olduğundan(ilk denemem metaldi) ve plastiği şekillendirecek yer bulmanın zorluğundan en mantıklı seçenek ahşap çalışmak. Tanıdığınız bir mobilyacı ya da en azından marangoz varsa sanayiye gitmenize gerek yok demektir. Malzeme olarak 18 milimlik sunta ya da MDF tercih edebilirsiniz. Ama ne yaparsanız yapın, benim kolumdaki gibi ağaç desenli bir kaplama kullanmayın. Şimdiki aklım olsa düz temiz bir renk kullanırdım. Üste gelecek kısma yazı, çıkartma ya da resim de kullanabilirsiniz, ancak ellerinizin terleyeceğini ve yüzeyi çok çabuk yıpratacağınızı unutmayın. Bunu önlemek için üst yüzeyi kaplamakta kullanacağınız bir fleksiglas, muhakkak ki kolunuza ek bir şıklık ve kalite de getirecektir. Reklamcılardan temin edilebilir.

KENDİ ARCADE MAKİNANIZI YAPIN!



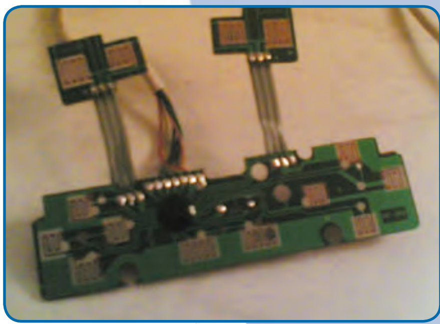
Tasarımınızda fleksiglas kullanırsanız bu tarz bir sonuç elde edebilir, resmi de sıkıldıkça değiştirebilirsiniz.

Ben PlayStation için iki kişilik olarak tasarladığım kolumda kişi başına on tuş kullanmayı uygun gördüm. Bunlardan birisi jeton atma (ya da select), bir diğeri start, diğer sekiz tuş ise L1, L2, R1, R2, üçgen, kare, X ve yuvarlak için. Bu sistem diğer platformlar için de gayet uygun sayılır. İsterseniz PS, L3, R3 ya da başka tuşlar için de yer ayırabilirsiniz. Tuşların ve kolların yerlerini belirlerken fantezi yapmamaya, sayfadaki resimlerden yararlanmaya çalışın. Düğmeler, kol ve vidalar için açılacak delikleri mutlaka eşit aralıklı olacak şekilde ölçüp işaretleyerek, dikkatle açın veya açtırın. Kullanacağınız kontrol kolunun montaj sonrası kasadaki derinliğini iyi hesaplayıp yüksekliği mutlaka buna göre belirleyin. Kolunuzun ergonomik olması da önemli, mutlaka kendinize uygun 10 ila 25 derece arasında bir eğim verin. Kabloların kasadan çıkacağı yerleri de hazırlamayı unutmayın.



Hımm, sanırım bu çalışmada bazı temel prensipler atlanmış. Ups…

Kasanızın işi bittiyse montaja geçebiliriz. Öncelikle butonları ve kontrol kollarının göbeklerini yerlerine takın. Ters çevirip çalışabilmek için kol çubuklarını en son takacağız. Ardından switch'leri yerlerine yerleştirin. Yerleri o kadar belli ki yanlış takmanız neredeyse imkânsız. Şimdi işler birazcık zorlaşıyor, elleri ve beyni zorlamayı gerektiriyor. Tırt kollarımızdan birisinin içini açıyor, dış parçalarından kurtularak baskı devreyi önümüze alıyoruz. Bordun üzerinde uygun noktaları tespit edip renkli kablolarımızı buralara lehimlememiz gerekli. Çok karışık değil aslında, dikkatle inceleyip bord üzerindeki yolları takip ettiğinizde her tuş için ayrı bir yol bulunduğunu, ama bu tuşların tamamından geçen tek bir ortak faz olduğunu göreceksiniz. Amacımız bu bağlantıları aynı şekilde switch'lerimize taşımak.



Tırt kolumuzun içinden çıkan bord (baskı devre).

Önce ortak faz hattı için arcade kolunuza dönün ve birinci oyuncu için kullanılan on dört switch'in tamamının ortadaki ayaklarını uygun uzunlukta kablolar kullanarak birbirine lehimleyerek bağlayın. Lehim yapmasını bilmiyorsanız mutlaka bilen birilerinden yardım alın ki bir yerlerinizi yakmayın ya da kötü lehim yapmayın. Bordun üzerindeki faz yolunun uygun bir yerine lehimlediğiniz kablonun diğer ucunu kasada hazırladığınız ortak faz hattına bağlayın. Borddaki lehim işini bitirdikten sonra switch'lere geçmek işinizi kolaylaştıracaktır. Switch'lerle bord arasında 20 ila 30 cm uzunluğunda, tercihen farklı renklerde kablolar kullanmanızı öneririm. Uzunluk belirlerken çalışmanıza yetecek kadar uzun, kasa içerisinde çok kargaşa yaratmayacak kadar kısa olmalarına özen gösterin. Borda lehim yaparken de dört noktaya dikkat ederseniz hiçbir sıkıntınız kalmayacaktır.
Bordun entegresini yakmamak için sıcak havyayı bord ile uzun süre temas ettirmeyin.
Yaptığınız lehimler sağlam olmalıdır, soğuduktan sonra hepsini teker teker kontrol edin. Oyununuzun ortasında atan bir lehim sizi çılgına çevirecektir.
Lehim yaptığınız yolların üzeri açık olmalıdır, izole malzemeyi eritip lehim yapmaya çalışmayın.
Ve son olarak yapacağınız lehim hiçbir zaman başka bir yola temas etmemeli, yani kısa devre yapmamalıdır.

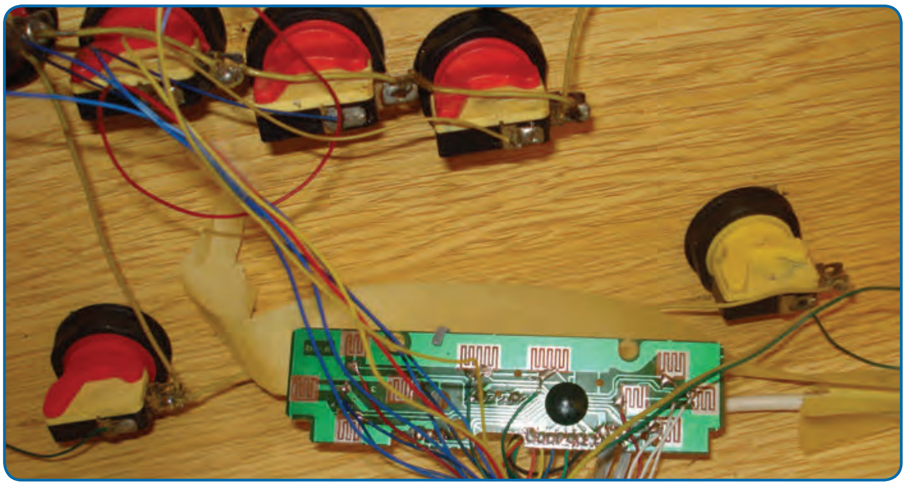
Ne diyordum, ortak fazı hallettiğimize göre şimdi bord üzerindeki her tuşa özel yol üzerindeki uygun noktalara lehimle kablo takmalı, ardından bu kabloların diğer uçlarını şaşırmadan kasadaki switch'lerin "L" şeklinde tek başına kalan bacaklarına lehimlemelisiniz. Benim tasarımımda üst sıra soldan sağa L2, kare, üçgen, R2, alt sıra ise soldan sağa L1, X, yuvarlak, R1 şeklinde sıralanmıştır. Kontrol kolunun switch'lerini ters bağlamanız gerektiğini sanırım fark etmişsinizdir. Doğru yaptığınızı herhangi bir oyunda test edip onaylamanızın ve gerekirse kola ince ayar yapmanızın ardından, aynı işlemleri varsa kolunuzun ikinci tarafı için de uygulayın. Eğer sorunsuz çalışıyorsa bordları koli bandı kullanarak ya da uygun yerlerinden vidalayarak kasaya sabitleyin, gerekirse kasa içindeki bağlantı kablolarını da demet haline getirip toparlayın. Kolun çubuklarını monte edin. Kasadan çıkacak noktaları borda yakın yerlerinden düğüm atarak ve düğüm içeride kalacak şekilde hazırlamış olduğunuz deliklerden dışarıya çıkartın. Kaymaması ya da altındaki yüzeyi çizmemesi için tercihen kaydırmaz lastik kapladığınız, vantuz ya da keçe taktığınız kolunuzun alt kapağını artık vidalayarak (ya da başka bir kilit sistemi ile) kapatabilirsiniz.



Kolunuzu keyfinize göre, monitör ya da televizyonu rahat gören, sallanmayacak bir yere koyun. Bunun için fazla sallanmayan bir masa da kullanabilirsiniz, kendi hayal gücünüze göre tasarlayacağınız özel bir sehpa da. Tabii tercih yaparken kolunuzu kullanmadığınızda bir yerlere kaldırmak zorunda kalabileceğinizi de hesaba katın. E hadi arcade kolunuz hayırlı olsun, güle güle eskitin.

İyi hoş da kim uğraşacak bunu yapmayla be kardeşim?

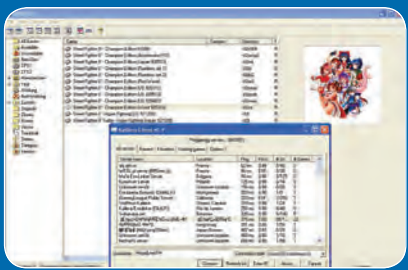
Böyle diyorsanız kolu hazır almak da bir seçenek elbette. Hatta bahsettiğim gibi baya bir azim, çaba, sabır, zaman ve para gerektirdiğinden



EMÜLATÖRLE ONLINE OYNANIYOR MU Kİ?

Oyun bol, keyif de. Eve gelen misafirlerle ya da arkadaşlarınızla arcade party düzenleyebilir, doyasıya kapışabilirsiniz. Ama diyelim ki bunlar olmadı ve yalnız kaldınız. Ya da hep aynı tipleri pataklamaktan sıkıldınız… Belki de kendi halinde, asosyal birisiniz, insanlarla aranız yok. O zaman neden internet üzerinden oynamıyorsunuz? Bence de. Xbox 360 ve PS3'teki oyunları zaten online oynayabiliyorsunuz, burada bir sıkıntı yok. Ama gelin esas arcade hazinesi emülatörlerle online oynamaya çalışalım. Emülatörlerle internet üzerinden oyun oynayabilmek için birkaç yol mevcut; ben bunlardan ikisine değinmek istiyorum izninizle. Hemen söyleyeyim, bu iş için tüm güvenlik duvarlarınızı kapatmış olduğunuzdan emin olunuz.

Kaillera 2001 yılında ortaya çıkan, günümüzde artık güncellenmediği için gözden düşmeye başlayan bir sistem. Güzel yanı, belli başlı emülatörler kullanarak internet üzerinden oyun oynamanızı sağlaması. Hazır sunucuları kullanabilir (ki pek fazla kalmadı), kendi sunucunuzu kurabilir ya da Hamachi kullanarak arkadaşlarınıza bağlanabilirsiniz. Burada oyunculardan birisi sunucu, diğeri istemcidir.



Kaillera'yla oynamak için Hamachi'yi edinin ve çalıştırarak arkadaşınızla ortak ağa bağlanın. Ardından Kaillera'da en çok kullanılan sürümü (Mame32k 0.64 veya Mame++119) edinip çalıştırın (herkeste aynı sürüm olmazsa çalışmıyor). File > Play network game yapın (Kawaks'da File > Start netplay). Pingi düşük sunucuları (<70ms) tercih edebileceğiniz gibi Enter IP seçeneğinden arkadaşınıza da bağlanıp sabaha kadar oynayabilirsiniz. Mame'de "T", Kawaks'da backspace tuşunu kullanarak rakibe mesaj yazabiliyorsunuz.

Çok sayıda emülatör ve oyunu desteklemesi hoş ama Kaillera'nın yanında koca bir lag sorunu da geliyor. Daha fazla bilgi için www.kaillera.com



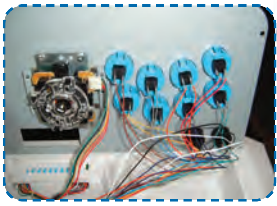
GGPO ise yeni bir sistem ve çok daha problemsiz çalışıyor. Kaillera sisteminden farklı olarak burada sunucu GGPO'nun ta kendisi ve oldukça da güçlü. Böyle olunca binlerce kişinin aynı anda oynayabilmesine imkân sağlanmış oluyor. Buna rağmen kendine has romlar kullandığından oyun sayısı biraz sınırlı. Belki tinyurl.com/ggpogg adresinde bios ve işinize yarayan romlar bulabilirsiniz (bu da aramızda kalsın). Adobe AIR (get.adobe.com/air) ve GGPO'yu (www.ggpo.net) çekip kurmanızın ardından GGPO'nun kurulduğu klasöre "ROMS" adında bir klasör açın ve neogeo.zip dosyasıyla birlikte edindiğiniz romları bu klasöre kopyalayın. Ardından GGPO'yu çalıştırıp bir hesap alın ve login olun. İşte hepsi bu kadar. Artık soldaki oyun odalarından seçiminizi yapıp diğer oyuncuları görebilir, seçtiğiniz kişilerin maçlarını izleyebilir ya da istediklerinize meydan okuyabilirsiniz. Mutlaka denemelisiniz, bakarsınız sizinle de iki el atarız. Başka online emülatör alternatifleri de var ama bu kadarının yeterli olacağını sanıyorum. İyi eğlenceler.

dolayı hazır bir kol almak daha çekici ve tabii ki pratik gelebilir çoğu oyuncuya. Bu durumda kendi ürününüze sahip olmanın verdiği lezzetten ve kolu kişiselleştirme imkânından mahrum kalacağınız aşikâr. Son zamanlarda arcade kollar hayli yaygınlaştığından küçük bir araştırma yapmanız, istediğiniz gibi bir kola ulaşmanız için yeterli olacaktır. Geçenlerde 15 liraya dahi üfürükten teyyare bir modelini gördüm gerçi, ancak arkanıza yaslanıp keyifle oyununuzu oynayabileceğiniz ortalama kalitede bir kolun size en az 100 lira maliyeti olacağını belirtmek isterim. Türkiye'de ve dünyada seri üretim veya el yapımı birçok arcade kol satılıyor. İşte dünyadan bazı örnekleri…



X-Arcade kollar: Bu marka dünya çapında en yaygın ve başarılı çoklu platformlu arcade kolları üretiyor. Üstelik "bozulamaz" parolasıyla sattığı kişiselleştirilebilen ürünlerine ömür boyu garanti veriyor. En küçük parçadan tamamlanmış bir kabine kadar her şeyi gönderen X-Arcade'in iki kişilik standart kolunun fiyatı 130$. www.xgaming.com

Hori kollar: Japonya menşeli bu kollar sanwa denen çok hassas tuş ve kollardan kullanıyorlar. Hoş dizaynı ve kablosuz seçeneği de bulunan kollardan özellikle tek kişilik Hori Real Arcade Pro 3SA için gezegende bulunabilecek en iyi kol bile deniyor. 100 dolarınız varsa ve Japonca biliyorsanız horistore.com, bilmiyorsanız play-asia.com'a başvurabilirsiniz.



PEKİ NEREDEN ALACAĞIZ?

İki saattir anlatıyorum ama birçok noktayı atladım yazımda değil mi? Şimdi onları tamamlamaya çalışayım o zaman. Özellikle tedarik konusunda benim yaşadığım sıkıntıları yaşamayın diye yol gösterici olmaya çalışacağım. Mutlaka arcade'le ilgili aradıklarınızı birçok kaynaktan edinebilirsiniz ama ben hasbelkader karşılaştığım tedarik noktalarını sizinle paylaşmak istiyorum. Kendileri Oyungezer okurlarının taleplerini karşılayabileceklerini beyan etti, ancak benim ya da Oyungezer'in herhangi bir garanti sunmadığını belirtmek isterim.
Ankara'daysanız benim de yedek parça satın aldığım Seze Elektronik'i tercih edebilirsiniz. Fantasyland de dahil 150 civarında oyun merkezine hizmet veren firma, Türkiye'de yıllardır arcade makineleri alım, satım, bakım, onarım ve yedek parça işleri yapıyor. Kol yapımında kullanacaklarınız da dahil her türlü arcade yedek parçayı, mekanik ya da elektronik jeton ünitelerini, jetonları ve aklınıza gelebilecek diğer parçaları buradan temin edebilirsiniz. Ayrıca firma, bilgisayar görüntüsünü arcade kabinin ekranına iletme de dahil birçok konuda Oyungezer okurlarına yardımcı olacağını söylüyor. Arcade kabin almak isteyenler için firmanın deposunda bol miktarda ve oldukça uygun fiyatlı çalışır durumda makineler bulunduğunu da hatırlatmak isterim. Özellikle bana gösterdikleri ilgi ve güler yüzden dolayı kendilerine teşekkür ediyorum. MSN: sezeelektronik@hotmail.com, Tel: 0312 435 45 60, Adres: Kültür Mah. İçel Sk. 7/3 Yenişehir – Ankara.



Kadıköy'e yakınsanız Yazıcıoğlu İşhanı'nın bodrum katındaki Gür Elektronik'i de denemek isteyebilirsiniz. Eskiden beridir arcade makinelerle uğraşırdı burası, bir ara bıraktı ama son zamanlarda dövüş oyunlarının hortlamasıyla yeniden işe dönmüş gibi görünüyor. Tezgâhın üzerinde kendi yapımları tek kişilik arcade kol prototipini tesadüfen görünce içeri girip sohbet ettim biraz. Seri üretime geçeceklerini ancak fiyatın henüz belli olmadığını söylediler kol için. Ancak kendileri de kol, buton, switch gibi temel parçaları satıyorlarmış. Tel: 0216 336 60 59

Son olarak sıkı bir arcade stick üreticisinden bahsetmek istiyorum. TRFighters.net, yaklaşık üç yıldır siparişe göre arcade kollar üretip satmakta. Yeni ürünü Arcade X2 v3.0 ile malzeme kalitesi ve özelleştirilebilirlik bakımından tavan yaptıklarını söyleyen site yetkilisi, kollarında kullandıkları malzemeleri Oyungezer okurlarına da tedarik edebileceklerini beyan etmiş durumda. Tek kişilik 90, çift kişilik ise 150TL'den başlayan fiyatlara göre gayet başarılı kollar sunduklarını söyleyebilirim. Kollarının yanında 5 DVD'lik (6900 oyun) emülatör seti de yolluyorlar (aramızda kalsın ama bu). Daha detaylı bilgi için: www.trfighters.net, Tel: 0505 382 18 62, MSN: admin@trfighters.com



Burada adı geçen tüm firmaların Türkiye'nin her yerine gönderim yaptıklarını da eklemek isterim. Sanırım "nereden buluruz" derdimiz de böylelikle ortadan kalkmış oldu.

KENDİ ARCADE MAKİNANIZI YAPIN!



Mad Catz Fight Sticks: Son zamanlarda *Street Fighter IV Tournament Edition* modeliyle daha da göz önünde bulunan bu marka, sanwa tuş ve kollar kullanıyor. Kollarda ayarlanabilir turbo ile PS tuşuna bile yer veriliyor. Değişen modeller ve fiyatları için www.madcatz.com adresine bakabilirsiniz.



Arcade In A Box kollar: Hepsini tek tek anlatmaya gerek yok, bu da sanwa kullanıyor, adres de www.arcadeinabox.com

Sega Virtua Stick High Grade: Sanwa:) www.play-asia.com








Gördüğünüz gibi elin oğlu sanat bile yapıyor.

Bunlar sadece dünyadan birkaç örnek tabii, satın almadan önce daha etraflıca araştırmak isteyebilirsiniz. Ülkemizde dahi kol üreticileri mevcut. Ne? "Bunlar bana hafif gelir kirvem" mi dediniz?

Yok artık, yani kolla yetinmediniz, şimdi bir de kendi arcade kabininize mi sahip olmak istiyorsunuz? Allah muhafaza bu seviyeye geldiyseniz ne yapacaksınız peki? Tabii ki de kendiniz yapmaya kalkışmayacaksınız. Çok merak ederseniz, nasıl yapıldığına http://tinyurl.com/cu4gtp örneğinden ya da Google'dan bakabilirsiniz ama açık ve net: Zor iş. Sinan çok ısrar etti aslında kabin yapma işini de anlatmam için ama akıl kârı değil, o işe kalkışana kadar az daha kastırıp Discovery TV'deki "kendi helikopterinizi yapın" olayına bile girebilirsiniz yani. Kabin isteyen arkadaşların topraktan girmek yerine kapanan arcade salonlarından arta kalan kabinleri avlayıp uygun fiyata satın alması daha makul olmaz mı? Kabin satın alındıktan sonra üzerinde istendiği gibi oynanır nasılsa.



Etrafta boşta kalmış bir sürü arcade kabini var, alın birini olsun bitsin. Örneğin soldaki kabin 300TL, beğenmezseniz 1100$'a X-Arcade kabin getirtebilirsiniz sıfırdan. Daha fazla seçenek için http://tinyurl.com/d9yh8u

Ben yapamadım şimdiye kadar ama diyelim ki malikâneniz için uygun bir arcade kabin buldunuz (2+1 eve kabin almazsınız herhalde), neler yapılabilir bir canlandıralım isterseniz. Satın alırken şansınız varsa genel durumunun yanı sıra ekranın, ses sisteminin ve kolun durumunu da kontrol etmelisiniz. Çok geniş kütüphaneye sahip Mame gibi emülatörler varken kabindeki oyun kartına da para vermeye gerek yok. Tercihen Pentium 2, 300MHz'den daha eski olmayan gözden çıkmış bir bilgisayara emülatör doldurup arcade kabine entegre edebiliriz. Bunun için tıpkı yazının başında anlattığım gibi bir sistemle kol mekanizmasını bilgisayara bağlayabiliriz. Hatta bağlantılardan birisini jeton sistemine bağlayarak nostaljiyi tavana vurdurabilirsiniz bile.



Kabininize jeton ünitesi takmak için iki seçeneğiniz var, birisi mekanik, bir diğeri elektronik. Resimdeki elektronik olana tel hilesi sökmüyor.

Ses sistemi de sorun olmayacaktır, değişik birçok şekilde ses bağlantılarını yapabilir ya da zevkinize göre bir ses sistemi takabilirsiniz kabininize. Tek sorun bilgisayarın görüntüsünü katot tüpüne iletmekte. Bu bağlantıyı yapmak da mümkün, yalnız bir aparat ve elektronikçiden destek almanız gerekebilir.



Mantık olarak eski bir makineyi kabinimize takıyoruz, olay bu.

Bağlantının ardından Mame ile genel ve her oyun için tuşları ayarlamalısınız. Seçeneklerden oyun listesinde gezinme, oyuna girme, oyundan çıkma gibi işlemleri kabinin koluyla ve değişik tuş kombinasyonlarıyla yapabilme özelliğini açabilirsiniz. Yine de istediğiniz ayarları sıkılmadan yapabilmek için kablosuz klavye ve fare kullanmayı düşünebilirsiniz; alıcı her zaman kabinin içinde çalışır ama siz klavye ve fareyi yalnızca ihtiyacınız olduğunda açarsınız.



ÖDÜLÜNÜZÜ ALMAYA HAZIRSINIZ!

Artık kolumuz hazır olduğuna göre ne oynasak? Sandalyeleri çektik, kolu taktık, geçtik ekran başına. Ne yapacağız? Alternatifler türlü çeşitli ama bir ortak noktaları var: Hepsi çok keyifli. Kullandığınız kol ya da çeviricilere göre kolunuzu bağladığınız her platformda tek ya da iki kişilik (abartırsanız sekiz kişilik) oyunları oynayabilirsiniz. PC'de emülatör gibi bir hazine var üstelik. Bu sayede eski konsollarda, arcade salonlarında gördüğümüz, göremediğimiz ne kadar oyun varsa bulmamız mümkün. Emülatör ya da romları nasıl bulacağınızı bana sormayın, Google'layın size zahmet. Ama birkaç oyun önerisi de yapabilirim sanırım.

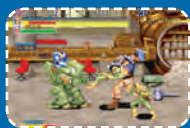
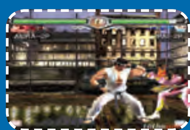
Mesela PlayStation2'de *Tekken 5, Street Fighter Zero Collection, Capcom Classics Colection, Virtua Fighter 4 ve Mortal Kombat Armageddon* oynayabilirsiniz.

PlayStation3'te tabii ki *Street Fighter IV* ile PSN oyunları olan *Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix* ve *Tekken: Dark Resurrection Online* oynanabilir.

PC'de de elbette tonla oyun var ama beni sadece emülatör desteği ilgilendiriyor. Örneğin Mame ile *Street Fighter* (1, 2, hackleri), *Movie, Super Turbo, Zero* oyun ve serileriyle *SF vs. X-Men* ve *Marvel* oyunları, *King Of Fighters, Mortal Kombat, Art Of Fighting, Samurai Shodown, World Heroes* serileri, *Cadillacs&Dinosaurs* (a.k.a. Mustafa), *Punisher, Captain Commando, Final Fight* gibi beat-em uplar ve *Street Hoop, Metal Slug, Snow Bros* gibi birçok arcade oyun emrinizde olacak. Mame haricinde birçok platformun emülatörleri ve bunların çok kıymetli oyunları olduğunu da hatırlatmak isterim.






Elemanın birisi kasmış, Xbox için analog kolları da olan arcade kabin yapmış. Tamamını görmek için tinyurl.com/quazim. Bir de orijinal arcade kabinler gerçekten ilginizi çekiyorsa Uluslararası Arcade Müzesi'ndeki nadide parçaları www.klov.com adresine tıklayarak gezebilirsiniz.

Mame'i işletim sisteminizin açılışına ekleyerek otomatik çalışmasını sağlayabileceğiniz gibi, değişik emülatörler arasında geçiş yapabilen bir arayüz kullanmayı da düşünebilirsiniz. Ben böyle bir arayüzün bulunup bulunmadığını bilmiyorum açıkçası ama araştırmak ya da tasarlamak isteyene engel olmam doğrusu. Hey gidi, odamda bir arcade kabini yaw, çocukluk hayalimdi…

EKRAN DIŞI



Firar mevsimi ve kiraz ağaçları

Kiminle konuşsam mutsuz, kiminle konuşsam hayatından şikâyet ediyor, kime *hadi dışarı çıkalım* desem kafasını monitöründen kaldırmadan *belki sonra* diyor… Ben de dâhil.

Oysa eskiden böyle miydi, hele ki baharda. "Git" derdi kalbim, sırt çantamı toplayıp giderdim. Sonra iş güç başladı. Çantam indi sırtımdan; onun yerine sorumluluklar, deadline'lar, iyi ilişkilerin sürdürülmesi gereken insanlar, ödenmesi gereken faturalar bindi sırtıma. "Git" diyemedi kalbim uzun süredir.

O yüzden ey okur, ben diyorum ki, bak bahar geldi, hâlâ yapabilme şansın varken "git", imkânın varsa başka ülkelere git, gez, dolaş, anı biriktir. Bu kadarını yapamıyorsan da, "dışarı çık, yaşadığın şehri bu kez de tek başınayken keşfet, yeni çiçek açan kiraz ağacının altında sokak kedilerini sev, en sevdiğin kafeye gidip en sevdiğin kitabı tekrar okumaya başla". Bir gün bir şekilde mutlak surette dâhil olacağın, hayatın o sıkıcı koşuşturmasına başlamadan önce amaçsızca yaratılmış anıların olsun. Çünkü o koşuşturma arasında, günü geçmiş faturaları ödemek için sıra beklerken seni gülümsetebilen tek şey bu anılar olacak.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER







Gölge

FESTİVALLERDEN VİZYONA

Bazı filmler insan ruhuna dokunmayı bilir. Beyazperdeden ellerini uzatır, canınızın yanmasını önlemek için her geçen gün etinizle biraz daha bütünleştirdiğiniz zırhınızın çatlaklarından bedeninize girer, zihninize sızar ve ruhunuza dokunup sizi içine çeker. O an ne sinema koltuğunda oturan bedeniniz vardır, ne de dışarıda akıp giden hayat umrunuzdadır. Siz, hikâyenin köşesine sinmiş huzursuz bir ruhsunuzdur artık… Yazar, ressam ve müzisyen olarak tanıdığımız Mehmet Güreli'nin ilk uzun metrajlı filmi *Gölge* bu hissi uyandırdı bende izlerken. Filmin her sahnesinde bir ressamın kusursuz kadrajını, bir yazarın vurucu alt metinlerini ve bir müzisyenin hikâyeyi notalarla anlatabilme yeteneğini hissettim.

Peyami Safa'nın intihar, şüphe, kıskançlık, dostluk ve aşk hakkındaki, *kara film bahçelerini binlerce defa arşınlamış* "Selma ve Gölgesi" romanından uyarlanan film, bir senelik festival maratonundan sonra nihayet vizyona girdi. Mehmet Güreli, sanatın farklı alanlarındaki yeteneğini ve tecrübesini filme derinlemesine yansıtmış ve sizi alıp hiç fark ettirmeden bambaşka diyarlara götüren bir film çıkmış ortaya. Geçtiğimiz sene festivalde izleme fırsatı bulan şanslı insanlardan biri olarak vizyondayken de bu filmi kaçırmayacağım ve bir kez daha ruhumu Gölge'ye teslim etmek için sinema salonunda olacağım. **–Damla**



My Dying Bride – For Lies I Sire

DEPRESYONA GİRME ZAMANI GELMİŞTİ

Metal müzik dinlemeye başladığından beri dinledikçe gerildiğin, gerildikçe bunalıma sürüklendiğin birkaç grup say deseler liste başım kesinlikle MDB olur. Grup 2,5 sene önce çıkan *A Line of Deathless Kings*'in ardından epeyce eleştirilmişti. Bu eleştirilerin yansımasını *For Lies I Sire* albümünde görebiliyoruz. Aaron da zaten gayet samimice "şu ana kadar yaptığımız en depresif albüm" diyor hakkında ama bu doğru değil, hem de hiç değil. Albüm, göze parmak sokan yenilikler sunmuyor ama violin geri gelmiş ve *My Body, A Funeral* parçasını şaha kaldırmış. Albümdeki favori şarkım bu oldu. Diplerde gezen, sonra tavan yapan, sonra da orta seviyede -aynı hayat gibi- süründüren MDB klasiği olabilecek bir parça kendisi. Şu günleriniz mutluysa, her şey tıkırındaysa, renginiz pembeyse, dinleyin bu albümü. Kendinize gelin! **-Volkan**

The Pink Panther Blu-Ray

ÇOK SAKAR, ÇOK ZEKİ, ÇOK PEMBE



Tam 45 yıl önce çekilmiş bir film var bu ay Ekran Dışı'nda. Ne zaman olduğunu hatırlamıyorum ama Pembe Panter'i ilk kez televizyonda izlemiştim. Sonra bir şekilde beta kaseti geçti elime, sonra harçlıklarımı biriktirerek DVD'sini almıştım, şimdi de bu sihirli filmin sihirli diski duruyor elimde.

Seriyi kaç kez izlediğimi inanın hatırlamıyorum. *Gelecek ay hangi Blu-Ray'i inceleyim* konuşmasını yaparken, tamamının "Pink Panther'i inceleyelim mi?" olduğunu tahmin ettiğim cümlede, "Pink Panth" kısmını duyar duymaz büyük bir heyecanla araya girdim ve "evet onu incelemeliyiz kesinlikle, evet evet penter, aman panter işte, pembe, hmpf" gibi anlamsız kelimeler dökülüverdi dudaklarımdan. Karşımdaki insan neden böyle bir tepki verdiğimi anlamaya çalışırken, ben henüz bu kadar sevdiğim bir filmi anlatmanın bu derece zor olabileceğinin farkında değildim.

Henry Mancini'nin notalarıyla süslenen jenerik başlarken siz de gülmeye başlıyorsunuz. Çoğu filmde eğreti duran ve bir noktadan sonra rahatsız edici hale gelen "sakar komiklikleri" Peter Sellers'ın canlandırdığı Jacques Clouseau tiplemesiyle o kadar iyi bütünleşiyor ki, filmin sonuna geldiğinizde yapabildiğiniz tek şey gülmekten ağrıyan karnınızı tutarak sakinleşmeye çalışmak oluyor. (Parantez içinde çaktırmadan konu dışında çıkabilir miyim Serpil? Peter Sellers'ın bulabildiğiniz tüm filmlerini izleyin. Pişman olmayacaksınız.)



Ekstra bölümler, diğer tüm Blu-Ray'lerdeki gibi çok eğlenceli. Görüntü kalitesi de 1964 yapımı bir film için şaşılacak derecede iyi. Kendinizi bir anda 60'lı yıllarda hissediyorsunuz. Hayatın keşmekeşinden uzaklaşmak ve keyifli birkaç saat geçirmek istiyorsanız size önerebileceğim en iyi seçenek rahat bir pijama, bir fincan kahve ve bu filmin Blu-Ray diski. **-Damla**









Gölgeye Övgü

GERÇEKLİĞİN, IŞIĞIN ARKASINA SAKLANDIĞI SERGİ



İstanbul Modern Sanat Müzesi, "Gölgeye Övgü" sergisiyle geleneksel gölge tiyatrosunun 20. yüzyıl başında sinemaya ve günümüz çağdaş sanatına etkilerini keşfetmeye çağırıyor. Sekiz çağdaş sanatçı ve iki usta sinemacının en önemli eserlerini bir araya getiren sergiyi 6 Mayıs'a kadar mutlaka ziyaret etmenizi tavsiye ediyorum. Gerçekliği, bu sefer ışığın arkasında görmek size tahmin ettiğinizden çok daha farklı bir deneyim yaşatacak. **-Damla**



Sirenia – The 13th Floor

UZAKLARDAN BİR SES BENİ ÇAĞIRIYOR



İnternetteki paylaşım kültürünün henüz gelişmediği günlerde track bilmemkaç adında bir MP3 dosyası bulmuştum. Tag bilgileri yoktu, brutal vokal sağolsun, sözlerini anlayamıyordum ve üstüne üstlük bir de yarıda kesiliyordu. Yıllar sonra bir şekilde Norveçli gotik metal grubu *Tristania*'nın albümleri ulaştı elime. *Beyond the Veil*'i dinlerken bir anda tüylerim diken diken oldu çünkü yıllar önce ismini arayıp da bulamadığım şarkının ta kendisiydi. Ardından Morten Veland'ın Sirenia adında yeni bir grup kurduğunu öğrendim, *At Sixes and Sevens* albümünün kapağına aşık oldum, *In My Darkest Hours*'ta kendimi buldum, derken 2009'a geldik ve şimdi The 13th Floor'u dinliyoruz. Grubun genel çizgisinden fazla uzaklaşmayan, belki biraz daha hafif ama gayet hoş bir albüm olmuş. Vokaller arası kontrast korolarla birleşince beklenmeyen bir ahenk yaratıyor, yeni Siren'ımız Ailyn'in sesi büyülüyor. Özellikle albümün dokuzuncu ve de son şarkısı olan *Sirens of the Seven Seas*'i mutlaka dinlemenizi öneririm zira grubun belki de şimdiye kadarki en epik bestesi bu olmuş. Ve son olarak bir de gereksiz bilgi: *Starbucks*'ın logosundaki bayanın da bir *Siren* (bkz. Yunan mitolojisi) olduğunu biliyor muydunuz? **-Eren**







Watchmen

GÖZCÜLERİ KİM GÖZLEMEK İSTEYECEK?

"En karanlık saatinde, sırrın kökünü tutuyor olacağım elimde ve dünyanın kendini nefreti içerisinde yok etmesini izleyeceğiz" diye bağırmıştı Corgan karanlık ve perili ritimlerinin önünde. Herkesin o fragmandan itibaren Watchmen hakkında söyleyebileceği bir iki kelime vardı, bazıları cümleler sığdırmıştı hatta söylenebilecekler kataloguna. Şimdi sıra bana gelmiş gibi gözüküyor. Hayatımın gidişatını değiştiren çizgi romanın filmi hakkında birkaç satır yazmam bekleniyor. Fakat ondan önce garip kelimelerimi ne çeşit bir tavsiye için kullanacağıma karar vermeliyim; "seyredin" tavsiyesi mi, "seyretmeyin" mi? Her şeyi değiştiren, "Watchmen'i okudunuz mu yoksa okumadınız mı" sorusu. Çünkü okuduysanız, filmin bazı noktalarda sıkıcı sayılabilecek derecede çizgi romana sadık olduğunu göreceksiniz. Olaylar aynı, sıraları aynı, söylenenler aynı, ama onları söyleyenler? Sanırım bir daha bunca basiretsiz oyuncuyu bir arada görmemiz mümkün değil. Silk Spectre'ı oynayan kadının bırakın filmde olmayı, oyunculuk mesleğini icra eden insanlar kategorisi altında bile olmaması gerekiyor, Nite Owl çizgi romandakinin aksine gerçek dışı gözüküyor, Ozymandias devamlı tıslayarak konuşuyor ve birden tüm bu kötü oyunculuğun sizi filmden ittiğini fark ediyorsunuz. Watchmen'i okumadıysanız film, uyarlandığı materyalden hiçbir fark içermediğinden bir anda "çizgi romanın iki saatlik hareket eden versiyonu" haline geliveriyor. Yani olabilecek en iyi Watchmen uyarlaması. Peki bir Watchmen uyarlaması gerekiyor muydu bize? Yani bu film gerçekten de Watchmen'i merak edenler içinse, onların çizgi romanı okuması daha uygun değil mi? Veya Watchmen okuyan biri, onun başka bir zihin tarafından yorumlanmış halini görmek istiyorsa, Snyder'ın uyarlama değil, "çeviri" denebilecek kadar yorumsuz filmi gereksiz olmuyor mu? O yüzden, Watchmen garip bir film. Sadık bir uyarlama fakat "seyredin" diyemiyorum. **-Yiğitcan**

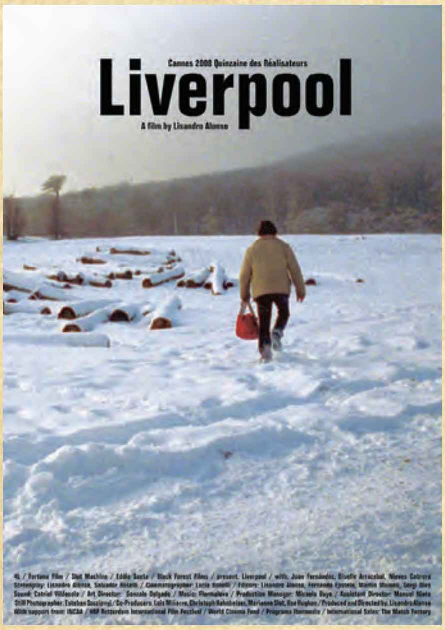
FESTİVALGEZER!

Bu sene 4-19 Nisan tarihleri arasında gerçekleştirilecek olan baharın habercisi, sinefillerin gözbebeği 28. Uluslararası İstanbul Film Festivali programını aldık elimize, oturduk, düşündük, izlemek istediğimiz filmleri işaretledik. *Patrona söylenecek yalanlar* ve *yoklama fişlerine imza atacak arkadaş* planlarını da yaptıktan sonra sizinle de paylaşmak istedik favorilerimizi. Bakalım biz bu sene hangi filmlere gidecekmişiz…



LIVERPOOL

Birincisi Liverpool, çok sevdiğim bir yapım olan Fantasma'nın yönetmeni Lisandro Alonso'nun ellerinden çıkıyor. Mercek altına aldığı konuysa, şişesinin dibi olmayan yalnız bir denizci. Adamı kendime yakın hissettiğim için çok merak ediyorum Lisandro'nun onu nasıl işlediğini. Eminim ki Fantasma'da yaşattığı o yalnızlığı ve karakterin hislerini yine perdeye çok iyi yansıtacaktır, beklemedeyiz efendim. Ayrıca Gijon 2008'in en iyi filmi ödülüne de lâyık görülmesi beklentilerimi pekiştiriyor. **-Berkant**



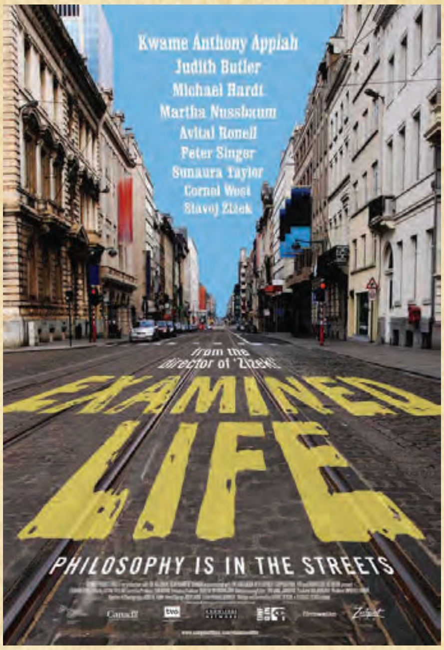
REMBRANDT'S J'ACCUSE

Geçtiğimiz sene Peter Greenaway'in Nightwatching filmini izlemiştim. Aslında "filmini" demek ne kadar doğru bilmiyorum çünkü bir tarafım bu cümleyi "Peter Greenaway'in Nightwatching tablosunu izlemiştim" şeklinde kurmak istiyor. Kendisi de bir ressam olan Greenaway, Rembrandt'ın Gece Bekçisi tablosuna saygı duruşu niteliğindeki bu filminde beyazperdeyi boş bir tuval gibi kullanmış ve 134 dakikalık bir şölen sunmuştu. Greenaway, yeni filmi Rembrandt's J'accuse'de kamerasını yine aynı tabloya çevirmiş. Ben de merakla yeni bir film/tablo bekliyorum kendisinden. **-Damla**



EXAMINED LIFE

Aramızda başka kimsenin yazmayacağını bildiğim, genel olarak da gözden kaçması muhtemel bir film olduğundan size Examined Life'tan (Sorgulanmış Yaşam) bahsetmeye karar verdim. Daha önce "Zizek!" belgeseliyle, ünlü radikal, post-Marksist düşünür Slavoj Žižek'i ekranlara çok eğlenceli biçimde taşıyan Astra Taylor, Examined Life'la bu kez Žižek'le beraber Cornel West, Avital Ronell, Peter Singer, Kwame Anthony Appiah, Martha Nussbaum, Michael Hardt ve Judith Butler'ı da alıyor yanına ve şehre iniyor. Radikal felsefenin bu en önemli üyeleri, düşüncelerinin izini sokakta sürüyorlar ve sorguluyorlar. Çünkü "sorgulanmamış yaşam yaşamaya değmez." (Ama elimizde eğlenceli biçimde sorgulayan insanlar varken de tadından yenmez.) **-Mehmet**



KIRSCHBLÜTEN – HANABI

Doris Dörrie tanıdığım, bildiğim, takip ettiğim bir yazar-yönetmen olmasa da Kirschblüten'la tüm ilgimi toplamayı başardı. Film Trudi ve Rudi'nin hikâyesini anlatıyor. Aslında daha çok Trudi'nin. Çünkü karısı Rudi çok hasta. Çift, bir gün Berlin'e çocuklarının yanlarına gider. Rudi'nin hayalleri vardır, Japonya'da değişik bir hayat gibi. Trudi, eşini kaybettikten sonra bunu öğrendiğinde "onunla beraber" Japonya'ya gider. Filmi izlemeyi isteme nedenim, umuda ve hayallere bakışının çok "doğal" ve çok güzel oluşu. Bunu da çok iyi bir görsellikle pekiştirmesi ayrıca güzel tabii. **-Volkan**



PONTYPOOL

Festivalde film seçmek, üstünde özenle çalışmadığın sürece, torbadan isim çekmekten farksız. Açıklanan program üstünde iyi çalışmazsan, şansına ne çıkarsa onu izliyorsun, ruh halin, o anda nasıl bir film izlemek istediğin filan zaten konu dışı. Ama Geceyarısı Çılgınlığı kuşağından seçtiğim Pontypool sanırım her halükârda izlemek isteyeceğim türden. Çünkü sözcükler hakkında. Kelimelerin, cümlelerin gerçek anlamlarını yitirmeleri, bambaşka şeyler söylemeye başlamaları hakkında. Dışından bakınca bir zombi korku filmi Pontypool. Bu yüzden de daha çekici zaten. Bir zombi hikâyesi nasıl olur da dil konusuna girmeye cüret eder (içinde L4D'den bir Smoker yoksa)? Sonucu gerçekten merak ediyorum. **-Serpil**



İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

Tuğbek Ölek

Beatles'ın Hindistan seyahati, Huxley'nin körlüğü, Ladyhawke'nin otizmi, Welles, Lautréamont ve Wilde'ın olaylı yaşamları... Bir kere merak etmeye başladınız mı, görüyorsunuz ki yaşamlar aslında başlı başına birer sanat eseri.





Osmanlı Anarşisti

BAHA TEVFİK

Bizim tarihin şanlı sayfalarında ne ararsanız vardır, felsefe hariç. Tasavvufu bir yana koyarsak nedense Osmanlı'yı hiç ırgalamamıştır felsefi mevzular. Baha Tevfik hariç. 1900'lerin dertli ve karışık Osmanlı'sında üşenmeyip ilk felsefe mecmuamızı yayınlamış, yazdığı Felsefe-i Ferd kitabıyla tarihe ilk anarşist Osmanlı düşünürü olarak geçmiştir Tevfik.

Üstelik görüşleri kendi dönemi için zamanının fazlaca ötesindedir. Osmanlı'nın o döneminin her açıdan nasıl bir çöküntü içinde olduğunu düşünün bir. Özgür düşüncenin hâlâ bir gelenek haline gelemediği bir toplumda sesini yükseltmekten korkmayan bir Osmanlı anarşisti, sizi bilmem ama bana Tolkien'in Elflerinden daha gerçeküstücü geliyor.

Baha Tevfik'in Tolstoy ve Nietzsche üzerine de kitapları varmış, bazıları yakın zamanda basılmış. Bir ara Eşek isminde bir mizah dergisi bile çıkarmış. Ama asıl büyük eseri Felsefe-i Ferd'in modern Türkçe çevirisi, on beş sene önce 6:45 Yayınları'ndan çıkmıştı. Kitapçılarda bulunamıyor ama azimli sahaf avcıları için büyük bir hazine.



Eli Neşterli Ruhani Bilimci

EMANNUEL SWEDENBORG

Sanat için Da Vinci neyse, teoloji için de Swedenborg odur sanırım. Ömrünün ilk yarısında çalıştığı ana dallar kimya, anatomi ve metalurjiydi. Yıllarını bilime vermiş, uçaklar, denizaltılar tasarlamış, beynin bazı sırlarını çözmüş, madencilik ve metalurjiye sayısız buluşlar eklemiş. Aslına bakarsanız bilime olan katkısı Da Vinci'yi aşar Swedenborg'un. Yayınlanmış ilk uçak tasarımı ona aittir, psikolojinin temelini atanlar arasında olduğu iddia edilir. Bir insan bilim aşkıyla da olsa nasıl günlerini hem kadavra kesip beyin haritası çıkararak hem de madenlerde metalurjinin kilitlerini çözerek geçirir, anlaması zor benim için.

Ama onun en enteresan yanı garip düşler görmesiyle başlar. Düşleri daha sonra günlük yaşamda vizyonlar olarak çıkar karşısına ve bu büyük bilim adamı, kendini teolojiye verir. İsa'nın kendisini bizzat görevlendirdiğini söylemektedir. O günden sonra sadece din üzerine yazmaya başlar. Dini yazıları toplam 22 ciltlik dev bir esere dönüşür, kendini ruhani bilimci olarak tanımlamaktadır. Bugünün değerleriyle biraz çağdışı kalsa da kendi dönemi için fazlasıyla yenilikçidir ve başı sık sık Kilise'yle belaya girer.

"Günün birinde İsa'yı görüp kendini dini çalışmalara adayan bilim adamı" tipi kulağa ne kadar çiğ gelse de hayatının bu ikinci dönemindeki yazıları bilimsel çalışmalarından fazla ses getirir Swedenborg'un. Mistikleri ve felsefecileri derinden etkiler. Bugün adı unutulmaya yüz tutsa da başta William Blake olmak üzere Baudelaire, Balzac, Yeats, Borges, Jung, Kant gibi nice ustaları etkilemiştir.

Luftwaffe'nin Keçeli Sanatçısı

JOSEPH BEUYS

16 Mart 1944. İkinci Dünya Savaşı'nın sonu gibi, Rus ordusunun hızla püskürttüğü Alman birlikleri evlerine doğru yaklaşmakta. Savaş boyunca tarafsız kalmaya çalışan Kırım, iki tarafın tam ortasında kalmış. Henüz 23 yaşındaki Joseph Beuys iki senedir Kırım cephesinde uçuyor. Ama bu onun son uçuşu. Kışın henüz soğuğunu çekmediği, donmuş Kırım topraklarına düşüyor uçağı ve yaralı vücudu karlar içinde donmaya başlıyor. Ömrünün mucizesi o sırada gerçekleşiyor ve bir Tatar buluyor bu Alman pilotunun kırılmış vücudunu. Çadırına taşıyıp hayvan yağları ve keçeyle kaplıyor her yerini. Yağ ve keçe içinde yeniden doğuyor Joseph.

Savaş bitip evine dönünce eski hayali sanata dönüyor dostlarının cesaretlendirmesiyle. Ama ne savaşın ne de kazanın etkisinden kurtulabiliyor. Uzun yıllar depresyonla geçiyor. Başta bu savaş gazisinin çizimleri, heykelleri kimseyi etkilemiyor. Ne çizimleri resme benziyor, ne de heykelleri aşina figürlere. Ama bu depresyon yılları kendisini bir sanat eserine çeviriyor. Sert ve yıpranmış yüzü, başından hiç çıkarmadığı keçe şapkası ve olay yaratan sözleriyle 1960'larda Avrupa'nın en büyük modern sanatçısına dönüşüyor Beuys. Bütün eserlerini toplayıp Nazi postallarının ezdiği ülkeleri dolaşan göçebe sergiler açıyor, belki de savaş günahlarını silebilmek umuduyla.

Mucizevî kurtuluşunun etkisiyle eserlerini hep keçe ve yağ süslüyor. Göçebe kültürü ve şamanizmden etkileniyor. Yüzü bal ve altın kaplı, bir ayağında demir, bir ayağında keçe ayakkabı, bir bebek gibi kucağında tuttuğu büyük bir ölü tavşana sergisini gezdirip tek tek resimlerini anlattığı performansı efsane haline geliyor.





Sevin Okyay'la Uzun Metraj Sohbet

AGE OF EMPIRES'DAKİ ASLAN TERBİYECİSİ -DAMLA PINAR GÖK

Bu ay yine çok yönlü bir konuğu var Ekran Dışı sayfalarımızın. Sevin Okyay'ın edebiyatçı, köşe yazarı, editör, radyo programcısı, çevirmen ve Türkiye'nin ilk kadın sinema eleştirmeni olduğunu biliyorduk. Bütün bu meziyetlerin üzerine, röportajın sonuna doğru "oyuncu" kimliğini öğrendiğimizde pek de şaşırmadık. Bu kadar sıradışı, sempatik ve içten bir insandan böyle bir hamle bekliyorduk açıkçası…

Oğlunuz Kutlukhan Kutlu'yla birlikte Harry Potter kitaplarının çevirisini yapmıştınız. Bunun öncesinde de fantastik edebiyata ilginiz var mıydı?

Ursula K. Le Guin, Yüzüklerin Efendisi gibi herkesin okuduğu şeyleri okuyordum ama çok ilgim yoktu. Harry Potter'dan sonra çok daha fazla okumaya başladım. Zaman Çarkı'nı, David Eddings'leri falan hep ondan sonra okudum. Yenileri çok da fazla takip etmiyorum ama severim fantastik edebiyatı. Fantastik edebiyatın sinemaya uyarlanmasını da seviyorum, iyi yapılmış olması koşuluyla tabii. Bir ara internette fantastik kurgu sitelerini de çok dolaşıyordum, şimdi eskisi kadar dolaşmıyorum. Herhalde Harry ile ilişkimiz bitti artık :) Çeviriyi yaparken de ikinci kitabı yetiştiremeyeceğimi fark ettim ve Kutlukhan da fantastik edebiyata benden daha hâkim olduğu için ondan yardım aldım. Son 100 sayfasını o çevirdi, üçüncü kitaptan itibaren de birlikte yaptık.

Beyazperdedeki edebiyat uyarlamalarından en çok hangilerini seviyorsunuz?

En çok beğendiğim, her şeye rağmen Yüzüklerin Efendisi herhalde. Bir de Venedik'te Ölüm'ü severim, Visconti'nin. Ama Yüzüklerin Efendisi bizi çok şaşırtan süper bir uyarlamaydı, Harry'ler öyle değildi mesela. Watchmen'in de güzel bir uyarlama olduğunu söylüyorlar ama çizgi romanı okumamıştım ne yazık ki.

Şimdi sizden bir tanım isteyeceğim çünkü bir sonraki sorumu, verdiğiniz cevaba göre biçimleyeceğim... Sinema eleştirmenliği nedir, nasıl yapılır?

Bilmem, valla çok kolay yapılıyor herhalde. O kadar çok var ki… Öyle bir meslek kalıp kalmadığından da emin değilim çünkü internette herkes sinema eleştirmeni biliyorsunuz. Sinema eleştirmenliğinin bir filmi değerlendirmek, biraz da yol göstermek olduğunu düşünüyorum. İyisiyle

kötüsüyle bir filmi değerlendirirsen insanlar da gidip gitmeme kararını veriyorlar. Çok da etkileyici bir şey olduğunu sanmıyorum çünkü sinema eleştirmeleri de uyuşmuyor sonuç olarak. Birisinin beğendiğini diğeri beğenmiyor, çoğunlukta da gerekçe göstermektense sadece fikir beyan etme alışkanlığı var. Ama çok iyi eleştirmenler de var. Gençler arasında çok merak var bu konuya. Altyazı dergisinin bunda çok büyük bir rolü oldu. Bir de internet tabii. Eninde sonunda, her şeyde internete gelip dayanıyoruz yani. Hatta internet yüzünden yazılı basının yok olup olmayacağı bile tartışılıyor dışarıda. Böyle de bir durum var. Yazılı basından oldun mu böyle tuhaf bir durumda kalıyorsun.

Bununla bağlantılı olarak Türkiye'de sinema eleştirmenliğinin ne şekilde yapıldığını sormak istiyorum. Yani filme bakış açısı yeteri kadar yansıtılıyor mu, film yeteri kadar analiz ediliyor mu?
Burada da başka yerlerden farklı olduğunu sanmıyorum ama başka yerde nasıl yapıldığını da pek bilmiyorum. Tabii okuduklarımdan çıkardığım kadarıyla… Genelleme yapmak zor değil. Burada çok iyi eleştirmenler de var, o kadar iyi olmayanlar da. Bu her yer için geçerli. Neye dikkat edildiği insanına göre değişiyor. Bazıları siyasi şeylere dikkat ediyor, bazıları sinema eleştirmeninin sahip olduğu varsayılan bilgileri kullanıyor. Felsefe, sosyoloji, edebiyat, müzik bilmen lâzım, her şeyi bilmen lâzım bunun için. Bu kadar donatılmış bir insan bulmak da zor tabii. Ama burada da dışarıda olduğundan çok farklı olduğunu sanmıyorum. Aynı kavgalar oluyor, aynı şekilde bu mesleğe dâhil olmayan insanlar dışarıdan bakıp sinirleniyorlar, eleştiriyorlar, hakaret ediyorlar. Yani çok da farklı olduğunu sanmıyorum dışarıyla.

Sizce Türk sineması ne konumda? Yani Avrupa sineması, İran sineması ya da Hollywood dediğimizde gözümüzün önüne az çok bir biçim, bir tarz geliyor. Türk Sineması için de bu geçerli mi?
Son 1-2 yıldır durumu çok değerlendiremiyorum, çok film yapılıyor. "Türkiye'de yapılan filmler" diyebiliyorum ancak, "Türk sineması" demek bile zor geliyor bana. Çünkü İran sineması deyince gözünün önüne bir şey geliyor, böyle bir sinema değil Türk sineması, her tür film çıkabiliyor. Herkes film yapıyor. Çok film yapılması iyi bir şey mi? Yani o filmler izlenmedikçe o kadar da iyi bir şey değil ama gene de bana sinema seven ve film yapmak isteyen bir insanın eline dijital kamerasını alınca istediğini yapabilmesi çok iyi bir şey gibi geliyor. Bu, Ümit Ünal'ın filmi Dokuz'dan sonra başladı. Ondan sonra izinden gitti insanlar çünkü çok daha ucuza yapılabiliyor ve genç bir insanın film yapma imkânı oluyor bu şekilde çalıştığı zaman. Şimdi sanıyorum festivallerin hepsi de kabul ediyor bunu. Dolayısıyla bir çığır açtı ama tabii aralarından eleme yapmak izleyenlere kalıyor. Onlar da bu zahmete pek katlanmadıkları için Recep İvedik'e gidiyorlar. Ama severek gidiyorlar yani, bunu kötülemek için söylemiyorum. Ben nefret ediyorum ama 4,5 milyon kişi sevdiğine göre herhalde bir şey vardır diye düşünüyorum.

Peki sevdiğiniz ve takip ettiğiniz Türk yönetmenler hangileri?
Reha Erdem, Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz ilk aklıma gelenler. Yeşim Ustaoğlu ve Semih Kaplanoğlu'nu da severim aslında. "Sanat filmi" yaptığı varsayılan insanların hemen hemen hepsini beğeniyorum.



BİR GÜN KUTLU'YA, KÖYLÜLER İÇİN, "NE GÜZEL SIRTLARI VAR, DEĞİL Mİ" DİYE SORDUM...

Bu yılki Oscar töreninden bahsetmek istiyorum ben bir de. Nasıl geçti sizce?
Sürprizsiz bir Oscar töreniydi. Bir tek en iyi erkek oyuncu ödülünü Mickey Rourke'a verirler sanıyordum. Sean Penn'in almasına sevindim. Bir de en iyi yabancı film ödülünü Japon filmi Departures'ın alması sürpriz oldu. Herkes Waltz With Bashir'i bekliyordu çünkü. Onun dışında kötü bir tören değildi ama çok sürprizsiz ve bu yüzden de tatsız bir tören oldu. Kimsenin beklemediği bir filmin çıkıp da pat diye ödülü kazanması gibi bir durum olmadı.

Oyunlarla aranız nasıl?
Yirmi yıla yakın süredir oyun oynuyorum. Prince of Persia'da uçurumun karşısına atlayamayışım ilk anılarım arasındadır. Çok uzun süre Tetris oynadım, hatta Bilbao'da bir İspanyol çocukla birbirimizin dilinden tek kelime anlamadan bir saat kadar Tetris oynamışlığımız var. Uzun süredir Snood oynuyorum. Doom'u çok severdim, yıllarca oynamışımdır. Şimdi adını unuttuğum ama çok oynadığım Doom benzeri oyunlar da vardı. Ufak kazalar oluyordu tabii. Hele ilk başladığımda... Kutlu bana oyunu öğretti, duruma hâkim olamadığım için duvardan duvara vurarak ilerlemeye çalışıyorum. Bir yandan da pıt pıt sesler geliyor. "Bu ses de ne" dedim. "Sana çakıyorlar" dedi. "Ne" dedim, "bana mı çakıyorlar"… Bir anda canlanmışım. Bir seferinde de, artık sözde oyunun ustası olmuşken, eşli oynayalım dedik. Muhafazalı bir yere geldim, gri silahşör kılıklı biri belirdi yanımda, ateş edip duruyor. Anında alnının ortasından vurdum çünkü vurması en kolay olan o. Kutlu içeriden "oha, vurmasana be" diye bağırdı, "benim o, benim". Benzer maceraların yaşandığı üç boyutlu versiyonları sevemedim bir türlü. Mist'i de sevemedim, belki beceremediğim içindir. Şimdi Snood, Mahjong ve Word oyunlarının yanı sıra, en çok Age of Empires oynuyorum. Bu oyuna yıllarımı verdim diyebilirim. İlk versiyonunu oynarken çok kaptırmıştım. Bir gün Kutlu'ya, köylüler için, "ne güzel sırtları var, değil mi" demişim. "Sen bir on beş gün ara ver istersen abi" dedi. Bir seferinde de, dörtlü oynarken birinin köyüne peşimde aslanla dalmışım, hangi versiyondu bilmiyorum. O dörtlü grubumun diğer üç kişisi çok iyi dövüşüyordu. Bense daha çok tarla eken, maden ve taş çıkaran, odun kesen bir köylüyüm. Ancak düşman kapıya dayanınca kendime geliyorum ama doğrusu fena da oynamam.

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Bir gün ofise, birlikte Age of Empires oynamaya da bekleriz :)
Ben teşekkür ederim.



Sevin Okyay'ın Oscar Tercihleri

En İyi Film: Milk
En İyi Yönetmen: Gus Van Sant (Milk)
En İyi Erkek Oyuncu: Sean Penn (Milk)
En İyi Kadın Oyuncu: Kate Winslet (The Reader)
En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu: Heath Ledger (The Dark Knight)
En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu: Viola Davis (Doubt)
En İyi Özgün Senaryo: In Bruges (Martin McDonagh)
En İyi Uyarlama Senaryo: The Reader (David Hare)
En İyi Animasyon: WALL-E
En İyi Sanat Yönetmeni: The Curious Case of Benjamin Button
En İyi Görüntü Yönetmeni: Slumdog Millionaire
En İyi Kostüm Tasarımı: The Curious Case of Benjamin Button
En İyi Yabancı Film: Waltz with Bashir

BÜYÜK BAHAR SEZONU BAŞLIYOR

DOLU BİR SEZON YİNE KAPIMIZDA -İPEK CEVAHİR

İlkbahar sezonunu yeni yazmışım gibi hissediyorum, ne zaman ertesi sene oldu? Nerede benim serilerim?! Eh, sonuçta bir sezon daha kapımıza dayanmış bulunuyor. Bu yıl, önceki büyük sezonlara göre daha az seri varmış gibi hissettirse de moralimizi bozmuyoruz çünkü aralarında çok iddialı yapımlar var. Gerçi sadece bana az gelmiş olabilir, bu sene beklediğim birçok yapım çeşitli sebeplerden sene ortalarına atıldı. İşte bu yıl nisan ayı içinde başlayacak olan ilgi çekici seçmece serilerden bazıları. Şimdiden herkese iyi seyirler!



Basquash!

Yayın tarihi: 02 Nisan

Gördüğüm en karmaşık duyurulardan biriydi Basquash! için yapılan. Seri, Macross'un yaratıcısı Shoji Kawamori'nin ve Oban Star-Racers'dan tanıdığımız Thomas Romain'in yeni ortak yapımı olarak duyurulduğunda ve sitesi açıldığında otomatikman çok şey vaat ediyordu ama Basquash!'ın ne olacağına dair hiçbir ipucu yoktu.

Onlarca kişi bu yapımın bir anime mi, film mi, live-action mı yoksa başka bir proje mi olacağı konusunda uzun tartışmalarda kaybolmuştu bile çünkü yayınlanan ufak fragman bir live-action filme benziyordu ama basketbol oynayan ve yeri sarsan metalik ayaklar pek bir şey çaktırmıyordu. Bu fragmanı basquash.com'da "daha önceki web sitesi" yazan yere giderek inceleyebilirsiniz.

Sonunda sitedeki sayaç sıfırlandı ve yeni bir yere yönlendirildik. Artık nefes kesen bir fragman sahibi Basquash!'ın da son derece anime olduğu (nasıl oluyorsa) kesinlik kazandı.

İlginç tarzda mecha'larla oynanan Bigfoot Basketball oyunu, akıcı animasyon, başarılı tasarımlar… Ama en baştan uyarısını yapıyor Kawamori-san: Macross, Escaflowne ya da Aquarion gibi diğer eserlerine oranla bu özellikle daha dertsiz, tasasız, esnek bir yapım olacak.

Shangri-La

Yayın tarihi: 05 Nisan

Ütopik dünya hikâyelerinde, yazarların yaratacakları ve bize sunacakları mükemmel dünya kavramının onlar için ne ifade ettiğini hep merak etmişimdir… Bu yüzden Shangri-La, tasarımları henüz ortada yokken bile konusu sayesinde beni yakalayabilen bir seri olmuştu.

Shangri-La'nın epey farklı bir konusu var. Global ısınmanın Tokyo'yu "tropik" denemeyecek kadar sıcak bir şehre çevirdiği ve artık burada yaşamanın mümkün olmadığı 21. yüzyıl ortalarında bir zamanda geçiyor hikâyemiz. Şehri, dünyanın en büyük orman-kentine dönüştürmek isteyenler, buraya akın eden mülteciler, bu kentleşmeyi durdurmak isteyen hükümet karşıtı insanlar ve bir de yaşam şartlarının zorluğu arasında bize ilginç bir zemin hazırlayan Shangri-La, Eiichi Ikegami'nin aynı adlı romanından uyarlanacak.



Yapım, bu sene küçülerek, duyurdukları 8 seriden ancak dördünü yapabileceklerini açıklayan Gonzo animasyon stüdyosunun çalışmalarından biri.

Serinin resmi blogundaysa ilginç bir yazı var: "İlk fragmandan resimler" başlığıyla bize yapım ve animasyon hakkında fikir verebilecek bazı görüntüler yayınlandı ama sözü geçen "fragmanı" kimse bulamayınca, aslında hiç yayınlanmadığı ortaya çıktı:) Şimdiden sonra yayınlansa da artık bu yazı teslim edilmiş olur. Yine de görüntülerin dikkat çekici kalitede olduğunu söyleyeyim.

Phantom: Requiem for the Phantom

Yayın tarihi: 02 Nisan



Nitroplus'ın *Phantom of Inferno* adlı oyunundan yapılacak olan ikinci anime uyarlamasını Bee Train üstleniyor. Bee Train adını duyunca tek kaşını kaldırıp bir adım geri atmayı planlayanlardan olmayışım bir eksiklik mi acaba? Çünkü insanların genel tepkisi "sevinmekle üzülmek arasında kalmak" şeklinde oldu. Halbuki ben Bee Train yapımlarını severim. Evet, orijinal yapımlarına -aksiyon da olsa- fazla maruz kalırsanız hayatınızın akışında yavaşlama ve her şeye ağır ağır yaklaşma gibi yan etkiler yaşıyorsunuz ama bir uyarlama olacağı için ben yine de Phantom'dan umutluyum.

Seri, Inferno isimli örgüte bağlı mükemmel tetikçi Ein'ın "işlerinden" birine tanık olan bir gencin kaçırılıp Ein'ın ortağı Zwei olmak üzere beyninin yıkanmasını, girdiği bu karanlık dünyada yaşanan

hile ve şiddet dolu hayatı anlatıyor.

İlk animesi 2004 yılında çıkan ve oyunu sevenlerin farklı sebeplerle hatırlamak istemediği 3 bölümlük yapımdan ayrı olarak bu seferki Phantom tamamen bir yeniden yapım.

Pandora Hearts

Yayın Tarihi: 02 Nisan
Geçen sezon Black Butler'ı (Kuroshitsuji) kelimenin tam anlamıyla yapışırcasına izleyen bir seyirci olarak Pandora Hearts'ta ilk dikkatimi çeken şey, mangasının Kuroshitsuji'yla aynı dergide yayınlanıyor olmasıydı. Karanlık bir fantastik dünyada geçen komedi-aksiyon karışımı bir seri geliyordu ve Kuroshitsuji'nin bitişinin hemen ardından Pandora Hearts'ın başlayacak olması sevindiriciydi. Ellerimiz boş kalmayacaktı.

Zengin ve rahat bir yaşam süren Oz Bezarius'un 15. yaş gününde birden Abyss adlı hapishaneye atılması ve bir "zincir" olan Alice tarafından kurtarıldıktan sonra yaşadığı gizemli olayları konu alıyor Pandora Hearts. Mangasındaki insanı saran hikâye anlatımından, çözülmeyi bekleyen ama gittikçe çoğalan sırlarına kadar pek çok ayrıntının ilginizi çekeceğine garanti veriyorum.



Bir yapım başlamadan soundtrack'ini dinlemek için yanıp tutuşmanın nasıl bir şey olduğunu Pandora'nın fragmanlarından sonra anladım. Fragmandan sonra aklıma gelen tek isim Yuki Kajiura oldu. Nitekim tahminim doğru çıktı.

Kajiura'yı, .hack// ("dot hack slash") serilerinin tamamı, Noir, Tsubasa Chronicle, Madlax gibi işlerden hatırlayabilirsiniz. Üzerinde çalıştığı tüm yapımları çok severek dinlediğim için Pandora Hearts'a katacaklarını merakla bekliyorum.

Valkyria Chronicles

Yayın tarihi: 04 Nisan



Ocak ayında Eren'in incelemesini yaptığı ve *2008'in En'leri* dosyamızda "Yılın Aşuresi" seçilen Valkyria Chronicles da animeye uyarlanan oyunlar arasında yerini almaya hazır. Japonya'da *Battlefield Valkyria: Gallian Chronicles* olarak da tanınan oyunun anime uyarlamasının henüz bir fragmanı yayınlanmadı ancak yayınlanan karakter tasarımları oyunun genel atmosferine sadık bir uyarlamayı işaret ediyor.

Geçen sene sonunda iki adet mangaya uyarlanan oyunun animesi, 2005 yılında Animax'ın alt şirketi olarak kurulan ve son zamanlarda Kannagi, Kuroshitsuji, Persona -trinity soul- gibi serilerin animasyon şirketi olarak adını duyuran A-1 Pictures tarafından yapılıyor. xxxHOLIC: Kei'de çalışan Yasutaka Yamamoto yönetmen, Cowboy Bebop'tan tanıdığımız Michiko Yokote ise ana senarist olarak projenin başındalar. Bu arada ben delirmemişim, resmi sitedeki animenin karakter tasarımları gerçekten gözlerini kırpıyormuş: www.valkyria-anime.com

FullMetal Alchemist 2

Yayın tarihi: 05 Nisan
Birkaç aydır *öhöm* anime sayfalarında haberleriyle yer alan ve muhtemelen tanıtıma ihtiyacı kalmayan FullMetal Alchemist 2'yi bu ayki listeye katmamak ve başka yapımlara yönelmek için kendimle -kaybedeceğimi baştan bildiğim halde- mücadele ettim, olmadı. Muhtemelen bu baharın en merak edilen yapımı bu isim çünkü. Konusunu bilmediğimizden ya da arkasındaki güçlü isimlerin bize ne gibi sürprizler sunacağını merak ettiğimizden değil aslında; her şeyi çoktan biliyor olmamıza rağmen bu kadar beklenmesi ilginç yanlarından biri.

2003'te yayınlanan ilk serinin devamı değil FMA2. İzledikten sonra mangaya yönelmeyenler belki bilmiyordur ancak FMA TV serisi, orijinal manga hikâyesinden çok ayrı bir yol izliyordu. Belki de orijinal hikâyeye sadık kalmamasına rağmen bu kadar başarılı olması da ayrıca bahsedilecek bir yanı. Ancak manga, birçok kişinin görüşüne ve söylentilere göre sona yaklaşıyor ve bu sırada ortaya çıkan FMA2 de animenin orijinaline sadık bir yeniden yapım olabileceğinin sinyallerini veriyor.

Bir de, son yıllarda FMA2 kadar teaser'ı yayınlanan az anime vardır sanırım. Hepsini www.hagaren.jp'den izleyebilirsiniz.



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



i.N.E.M.
Nothing Else Matters

iMac'ten 400 dolar içerdeyiz, peki ya iPhone?

Valla hep böyle mi denk geliyor yoksa ben mi çok yemek yiyorum bilemeyeceğim ancak bu sefer de mercimek çorbası eşliğinde yazıyorum arkadaşlar. Geçenlerde kendime bir koli dolusu Türk malı yiyecek-içecek sipariş ettim New York'tan. Tabii çeşit çeşit çorba da aldım, işte denk geldi bu yazıyı yazarken de onu içiyorum. Bir güzel limon da sıktım üstüne, of anam of.

Geçen ay sizlere iMac'imden bahsetmiştim. Ben ki gözünden oluk oluk bal akan, şanslı (daha doğrusu kendi şansını kendi yaratan) bir insanımdır, ne yazık ki Mac olayında biraz tatsız bir durum yaşandı. Adamlar ben aldıktan 20 gün sonra yeni iMac modelini çıkardı ve benim aldığım aletin fiyatı 400 dolar falan ucuzladı!!! Amerika'da herhangi bir elektronik alet aldığınız zaman 14 gün içinde geri götürüp verebiliyorsunuz ama işte ben 6 gün farkla onu da kaçırdım ve bir haftalığına 400 dolar vermiş oldum. Neyse sağlık olsun.

Bu ay sizlere Apple'ın teknoloji harikası telefonu iPhone hakkında aklımdan ve kalbimden geçenleri aktaracağım. Tabii NEM bir "Donanım" sayfası olmadığı için ben ekran çözünürlüğünden, işlemci hızından falan bahsetmeyeceğim, onları merak edenler internetten öğrenebilir. Benim stilim değişik hocam, yazılarımı okuyanlar zaten biliyor. Bir konudan giriyorum, alakasız başka bir konudan çıkıyorum. Çünkü dediğim gibi o an aklıma neler geliyorsa onu yazıyorum. Yani aslında yazılarım canlı yayın gibi bir şey oluyor, seveni var sevmeyeni var ama stilimiz böyle. Neyse, hadi başlayalım bakalım.

KARŞILAŞTIRALIM ABİCİM

Türkiye'ye en son 2006 senesinde gelmiştim. O tarihte bile 150-200 dolarlık Sony fotoğraf makineleri sanki toprak altından çıkartılmış çok değerli fosillermiş gibi camekân arkasında saklanıyordu. Oradan alakasız bir vatandaş gelip "nasıl yardımcı olabilirim beyefendi" demişti. İçimden "yuh ulan yuh be" demiştim. Ne yardımı kardeşim, ver şu makinayı, bakacam oynayacam ya, hayret bir şey. Umarım bu durum değişmiştir, zannetmiyorum ama. Amerika'da sistem daha farklı, hatta "çok" farklı diyebilirim. Bir aleti almadan evvel istediğiniz kadar kurcalayabiliyorsunuz. Hatta bunun da ötesine gidiyor ve aleti alıp evde inceledikten sonra beğenmediyseniz geri götürebiliyorsunuz. Ünlü Alman işadamı Robert Bosch ve de ünlü Türk karikatürü Recep Torş'un "müşteri güvenini kaybetmektense para (veya başka bir şey) kaybetmeyi yeğelerim" teorisi buradaki bütün firmalarda geçerli olduğu için müşteri memnuniyeti Amerika'da had safhada. İşte bu yüzdendir ki yeni telefonumu almadan önce ilgi duyduğum bütün telefonlarla bol bol oynadım ve seçenekleri ikiye indirdim; Blackberry Bold ve Apple iPhone. Blackberry Bold da çok şık bir telefon ama internet tarayıcısının güçsüzlüğü, işletim sisteminin görünüşü, üçüncü parti firmaların desteğinin yetersizliği, ekranının küçüklüğü (ama çok net) ve de dokunmatik ekrana sahip olmaması yüzünden kararımı iPhone'dan yana kullandım.

BAĞLANALIM ABİCİM

Telefon teknolojisini çok iyi bilmiyorum ama bazı telefonlar ağ kısıtlamaları yüzünden dünyanın her tarafında kullanılamıyor. iPhone'daysa böyle bir olay yok. Her tür bandı kabul etmesi bir yana alette Wi-Fi var ve bence bu mükemmel bir şey. El kadar bir cihazın içinde nereye giderseniz gidin hem 3G network hem de Wi-Fi desteğiyle interneti yanınızda taşıyorsunuz.

iPhone'u diğer "smart" telefonlardan üstün kılan en önemli özelliklerden biri hiç şüphesiz pazardaki en iyi mobil internet tarayıcısına sahip olması. Dediğim gibi her tür telefonun internet tarayıcısını kurcaladım ve iPhone'un Safari'sini tek geçiyorum. Ben ki IE savunucusu, kendi halinde bir yazılım mühendisiyim, mobil pazarda Safari'nin gücünü görmezlikten gelenleri (benim patron mesela) kınıyorum. Görünen köy kılavuz istemez. Multi touch özelliğiyle zoom'lamadan tutun da birden fazla pencere açmaya kadar her şey en fonksiyonel ve göze hoş gelir şekilde iPhone'da yapılıyor.

DİNLEYELİM ŞENLENELİM ABİCİM

Geldik iPhone'un bir diğer üstün özelliğine. Evet, iPhone, aynı zamanda bir iPod Touch. iPod Touch'ın bütün güzellikleri (cover flow çok hoşuma gidiyor mesela) iPhone'da da var. Zaten Steve Jobs'ın 2007'deki iPhone tanıtımını izlerseniz adamın çok karizmatik bir şekilde "bugün sizlere üç yeni ürün tanıtacağız" deyişini, sonra da milletin nasıl coştuğunu görmüşsünüzdür. Tanıtımda "bir adet geniş ekran dokunmatik iPod, bir adet mobil telefon ve internet iletişim aleti" demişti. Tabii hoş olan, bu üç özelliğin tek bir telefonda birleştiğinin gösterilmesiydi. Konu sapmaya başlamadan iPhone'un müzik oynatıcısının telefon piyasasındaki en iyi program olduğunu belirtmek istiyorum. Tabii bu benim kendi görüşüm, aranızdan bazılarınızın "hüyooop hoca Nokie N95'i unutmayalım" dediğini duyar gibiyim ama ben iPhone'un hem müzik çalarının hem de diğer özelliklerinin N95'ten daha iyi olduğunu düşünüyorum. Şahsi görüş işte. Mesela ben mantıyı da sarımsaklı yoğurtla severim, bir sürü insanın aksine. Veya mesela Darwin'in Evrim Teorisi'ne inanırım, bazıları inanmaz. Onun yerine garip gurup hikâyelere inanırlar: İnsanlarla konuşan karıncalar, uçan koçlar, karpuz gibi ortadan ikiye ayrılan ay, ayaklanıp yürüyen ağaçlar, havalanıp uçan dağlar falan filan gibi. Herkesin görüşü farklı yani. Zaten olayın zevki de burada be hocam. Bırakalım renkli bir inanç ve zevk spektrumu olsun. Gerçi tabii insan istiyor kendi vatandaşlarının da dünya üzerinde gelmiş geçmiş en yüce insan olan Mustafa Kemal Atatürk'ümüzün "Hayatta en hakiki mürşit ilimdir" dediği gibi ilme, fene, bilime inanmasını ama yine de her görüşe saygı duyarım. Evet, bu arada MP3 dinlemekten konuyu Darwin'e getirerek araştırmacı gazetecelik ve yazarlık hayatımda yeni bir çığır açtım. Hayırlı uğurlu olsun.

DESTEĞİ GÖRELİM ABİCİM

Şimdi şu bahsettiğim "üçüncü parti desteği" en çok Apple ürünlerinde var, bu bir gerçek. Creative, Samsung, Sony gibi firmaların MP3 çalarlarının Apple iPod'a karşı kaybettikleri en önemli noktalardan biri aleti destekleyen diğer aletlerin olmaması. Me-





sela bir iPod aldığınızda elli bin çeşit dock, boombox ve benzeri alet görüyorsunuz. BMW gibi lüks markalar bile araçlarında iPod desteği veriyorlar. İşte bütün bu desteği artık iPhone'unuz için de alabiliyorsunuz çünkü alt kısımdaki bağlantı soketi iPod'unkilerle aynı. Kısacası demek istediğim nokta, iPhone'nunuzu iPod'u desteği olan hemen her üründe de kullanabiliyorsunuz. Bu süper bir şey. Plastik kılıf, ekran koruma plastikleri, kol bantları ve benzeri yüzlerce çeşit ürün bonusu.

KORUYALIM ABİCİM

Evet, hazır yeri gelmişken bir de bu koruma olayından bahsetmek istiyorum ey muhterem yurttaşlarım. iPhone incecik, çizilmesi gerçekten güç bir ekrana sahip (YouTube'de aratın bu konuyu), etrafındaki metal çerçeveyle çok şık görünen, net ve parlak ekranıyla da göze hitap eden süper bir telefon. Aleti almamdaki sebeplerin yarısı bunlardı zaten. Fakat bazı insanlar korumaya takıyor. Eşek kadar kalın plastik kılıflar, sanki defter kaplar gibi ekrana yapıştırılan o saydam malzemeler falan. Bakın şaka yapmıyorum, ben hayatımda televizyon kumandasını bile naylona sarıp sağını solunu bantlayıp öyle kullanan adamlar gördüm. Kesin sizin de vardır böyle tanıdıklarınız. Bunu yapan ilk insanı gördüğümde içimden "vay be, herif akvaryumda yaşıyor herhalde, su geçirmez kumandası var" demiştim. Benzer bir hareketi hesap makinesinde yapanlar da çoktur... Gerek yok böyle şeylere gençler. Her şeyi tadını tam alarak yaşamamız lazım. Hesap makineniz eskirse eskisin, zaten eskimesi için aldınız. Bir papatyayı polenleri burnumuza girene kadar koklamamamız lazım. Şimdi böyle kumandayı naylon poşetin içine koymakla veya güzelim, incecik iPhone'u tuğlaya çeviren kılıflarla falan uğraşmayın. Bir aleti aldıysanız ince ince, güzel güzel, elit elit kullanın. Zaten iki sene içinde teknoloji değişiyor. Ben zannetmiyorum ki 2011'de hâlâ bu telefonu kullanayım. O yüzden de kılıf mılıf almadım, şahsen tavsiye de etmiyorum. Bu konuyu "aldığı aletin üstündeki çıkartmaları sökmeyen insanlar" başlığıyla sonlandırmak istiyorum. Bu tür adamlar yeni bir laptop falan aldıklarında o Windows Vista, ATI, NVIDIA çıkartmalarını katiyen sökmez. Benzer bir şeyi fotoğraf makinelerinde de yaparlar. O 8.1 megapiksel çıkartması o aletin ömrü boyunca orada öyle renkli renkli durur. Eheuehuhe. Yahu merak etmeyin, onu sökseniz de o alet yine 8.1MP fotoğraf çeker yahu. Çok enteresan insanlar var ama tabii herkesin zevki ayrı, saygı duymak lazım.

İNDİRELİM ABİCİM

"Ne indiriyoruz abicim" diye soracaksınız tabii. Birçok şeyi indirebilirsiniz arkadaşlar. Oyunlar, programlar, rehberler, e-dergiler... iPhone'unuzun AppStore ikonuna tıkladığınız an 25 binden fazla program sizi bekliyor olacak. An itibarıyla aklınıza ne gelirse var. Saçma sapan programlar da var, çok yararlı olanlar da. Süper zevkli oyunlar da var, bir şeye benzemeyeni de. Ama diyeceğim odur ki başka hiçbir telefonda bu kadar renkli ve çeşitli içerik bulabileceğinizi zannetmiyorum. O yüzden iPhone bir kere daha diğer telefonların önüne geçiyor. Facebook, eBay, Amazon, Google Maps, Wikipedia gibi bol bol kullandığım her sitenin iPhone'a özel programları var, işin güzel yanı da bunların çoğunun bedava olması. Sizlere tavsiye edeceğim en önemli programlardan bir tanesi de Shazam. Şimdi burada açıklamak için yerim yok ancak harika bir uygulama olduğunu söyleyeyim.

Aranızdan kaç kişinin yazılım programlama işiyle uğraştığını bilmiyorum ama bu sektörde çok para olduğunu sanırım tekrarlamama gerek yok. İşte Apple iPhone da program yapımcılarına yepyeni bir alan yarattı! AppStore! Yaptığınız programı Apple'a yolluyorsunuz, adamlar gözden geçirip onayladıktan sonra AppStore'a koyuyor ve programınız anında milyonlarca iPhone ve iPod Touch kullanıcısının parmaklarının ucunda oluyor. Satış fiyatını da kendiniz belirliyorsunuz. Apple yüzde yetmişini size veriyor, yüzde otuzunu kendi alıyor. Bence süper bir pazar ve ben de çalışmalara başladım. Aklımda onlarca güzel program fikri var. Bu senenin sonuna kalmaz, benim programlarım da AppStore'a girecek inşallah. Geçmişte kısa zamanda süper para vuran birkaç eleman oldu. Bunlardan biri "iFart" programını yapan kişiydi. Ekrana tıklayınca osuruk sesi çıkartan programı yapan bu vatandaş, programı 1 dolardan satışa çıkardı ve şu ana kadar bir milyondan fazla sattı. Eminim eleman şu anda kendine süper bir villa almış, önüne de bir Lambo çekmiştir. Bir de "I Am Rich" uygulaması vardı, efsane olan. Programın yaptığı tek şey ekranda "I Am Rich" yazısını göstermekti ve fiyatı tam 1000 dolar idi. Dünyada gösteriş meraklısı zengin mi yok? Bu yazılımı da satın alan 8 kişi oldu ve adam bir günde 5600 doları cebe indirdi. Tabi Apple ertesi gün bu programı Store'dan sildi ama 5600 dolar 5600 dolardır. Yapan arkadaşı tebrik ediyorum, aptalların üzerinden iyi para kazandı. Helal olsun kazandığı para. Neyse, hayırlısıyla ben de yakın gelecekte parayı vuracağım.



BİTİRELİM ABİCİM

Evet, konuyu bağlamanın, yazıyı bitirmenin zamanı geldi artık. Yine sincap gibi oradan girdik oradan çıktık iki sayfayı doldurduk. iPhone, iki sayfada anlatılacak bir telefon değil. Bir sürü özelliği var, iPhone'un dünyaya tanıtılış videosunu YouTube'dan izlemenizi tavsiye ediyorum, bayağı gaza geleceğinize eminim. Yeni bir cep telefonu almak için kendinize bir bütçe ayırdıysanız gözümü kırpmadan iPhone'u önerebilirim. Demin dediğim gibi her şeyi mükemmel yapamıyor, eksikleri var ama hiçbir alet her şeyi süper yapıyor diyemiyoruz. O yüzden de iPhone'u gönül rahatlığıyla öneriyorum ve de farkını verip 16GB'lık olanı almanızı tavsiye ediyorum.





HAYALET GEMİ

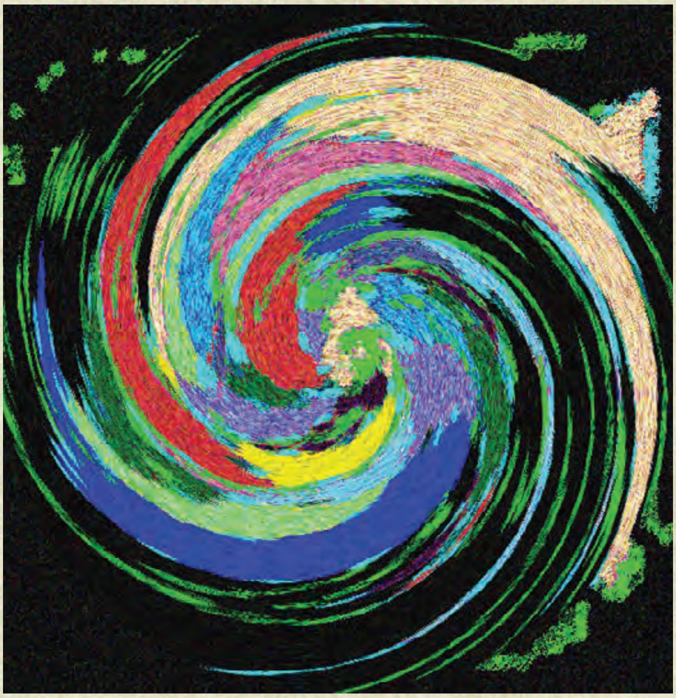
Yiğitcan Erdoğan
yigitcan@oyungezer.com.tr

Dolunay

Bir kız var karşımda, ayın on dördü gibi. Hiç görmemişim onu ömrümde, hiç birleşmemiş ellerimiz. Aynı şeye bakmamışız hiçbir zaman, aynı kişiye hitap etmemişiz yüksek sesli kelimelerimizle. Gözleri kapkara kızın, saçları kahverengiye karışık bir karanlıkla dökülüyor omuzlarına. Bir dünyası var o saçların ardında omzunda taşıdığı, ağır, yıkıcı ve zor bir dünya bu. Denizler kurumuş o dünyada, yağmurların buharlaşacağı anla⁺ lmış küçük çocuklara kayna⁺ lan sularla. Bir kız var karşımda, sır nda en ağır ve en parçalayan dünyasıyla, ayın on dördünden daha parlak gözleriyle bana bakıyor.

Büyük bir kaos var onun ilk kelimelerinden önce, sorular ve inanılmış masallar var. Çünkü masallar var sevgili okuyucu, bu yazarın sana vermeye çalıştığı o masalsı ve gözü buğulu his var gerçekten de, bir de masalların ne kadar büyük yalanlar olduğuna dair masallar var, en az gerçek masallar kadar sık anlatılmış. Ve bir seçim var çünkü, üstelik aynen bu yazarın cümlelerini devrik ve kesik kesik yazarak sizi zorladığı his seçimi gibi afili ve kontrolün minimal olduğu bir seçim bu. O, ayın on dördü kadar muazzam parlayan kızın da bir seçimi var, aynı senin gibi. Onun yerine, onun tecrübeleri tarafından hunharca ve zalimce yapılmış seçimler. Senin bu dergiyi eline alman gibi, bir yaşantının tuzağı, bir beklentiden peydah ve senin bu sayfalara ancak istediğin diğer her şeyi okuduktan sonra geleceğini daha dergiyi bir süpermarketin soğuk ellerinden çekip almadan önce bilmen kadar oturaklı.

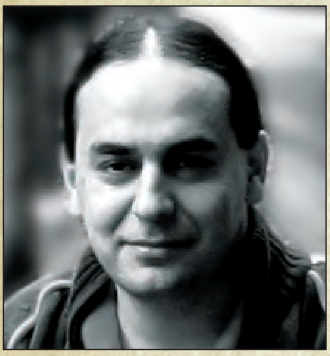
Her karar önceden verilmiş her iki denklemde de. Tecrübeler kalıplarını yaratmış. Her şey mutlak fakat hiçbir şey mümkün değil. Ama ben ona bakıyorum sakince, karşısında güçsüz olmaktan korkmadığım tek insana bakıyorum. Sana bakıyorum sonra, sana, okuyucuya. Sen de biliyorsun bunları şimdi, onun bildiği gibi, onun bildiğinden daha az kelimelerle. Fark nedir o halde? Senin karşında güçsüz olmakla da bir problemim yoksa onu özel yapan ne? Yazarın beyin fırtınası bu sevgili okuyucu, ufak bir adamın ufacık dertleri bu okuduğun, gereksiz, lüzumsuz ve doğduğu saniye kurumuş boğazı. Ve sen, rahatlayıp yanındaki bisküvilerden birine uzanırken bunları okumadan geçtin muhtemelen, okuman gerekmiyordu çünkü, benim yazmamın, bu beyin fırtınasını yapmamın gerekmemesi gibi.



Yiğitcan Hayalet Gemi'nin dümenini ayın on dördüne doğru kırıyor, Ay'la Dünya'nın buluştuğu yerde demirliyor.

Bir sonuç var önümde, adım gibi biliyorum ne olduğunu. Hissettiklerimden, o hislerimle mutlu olmak istediğimden adım gibi eminim. Kola kutuları doldurmuyor bir aydır çöp poşetlerimi, iki diş macunu tüpü eskittim kanıt olsun diye. Senin karşında güçsüz değilim okuyucu çünkü benim söylediklerimin gerçek olup olmadığını bilmiyorsun hiç. Senin karşındaki kelimeler bir kâğıda ve bir resme ait çünkü. Oysa benim kelimelerim, ayın on dördü kadar kutsal olan o kıza giderken şüphe bırakmıyor arkalarında. Benim yara izlerim reddedilemez şekilde benimler onun karşısında. Burada sadece senin kafanda oluşturduğum bir sesim ben, takla atan ve bağıran birkaç kelimem var, üslubum İtalyan bir dehadan, kelimelerim Türk Dil Kurumu'ndan alınmış. Benden sonraki sayfaların beni kısıtladığı noktada yankılanan bir sesim sadece ben, varlığım sadece sen kafanda bu yazıyı kendine tekrarlarsan mevcut. Gerçek değil o yüzden söylediklerim, yalan da değiller, "farklılar" sadece, onun kelimeleriyle.

Ayın on dördü gibi bir kız var karşımda. Her şey mantıklı o karşımda oldukça, her şey büyük, kocaman bir bütün oluşturuyor o karşımdayken. Sadece onun sırtında taşıdığı dünyanın koşulları beni yazmaya itecek kadar parçalayabiliyor, dünya tamam o karşımdayken. Oysa ellerimiz hiç birleşmedi onunla. Hiç aynı kişiye hitap etmedik beraber, hiç gözlerinin arkasındaki dünyayı görmek için bakmadım saatlerce ona. Ama o dünyayı biliyorum sevgili okuyucu, tanıyorum o dünyayı, en az benimki kadar sarsılanı yazarak sabitlemeye meyilli bir dünya. Ve o dünyayı seviyorum ben sevgili okuyucu, eti veya kemiği değil, o dünyayı, o dünyanın insanlarının gözlerinin arkasında taşıdıkları dünyaları. Karşımda ayın on dördü gibi bir kız var ve onun dünyasından başka yaşamak istediğim hiçbir yer yok.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Nereye kadar?

Bilgisayar oyunlarının geleceği üzerine yazmayı çok seviyoruz. Ama dün oturup düşündüm de, bu konudaki öngörülerimiz hep yeni teknolojiler oluyor. Evet, bir ara sanal gerçeklik bizimle olacak, şimdiden düşünce yoluyla oyun kontrolü mümkün ve ilerde bilgisayarımız sadece modem boyutunda olacak ve bütün oyunlar video olarak internetten akacak. Ama on sene sonrasını merak ederken, oyunların kendisinin ne hale geleceğini de merak ediyorum ben. Oyunlara neler olacak? Neye benzeyecekler? Artık grafik ve fizikle etkilenmediğimiz ortada. Peki, bir sonraki adım ne? Biraz bugüne bakarak, biraz da hayal kurarak bir şeyler yakalamak mümkün bence.

Şu an oyun dünyasını etkileyen eğilimleri ekonomik ve yenilikçilik olarak iki gruba toplayabiliriz. Bir yandan oyun yapmanın maliyeti ve zahmeti arttıkça firmalar daha kısa ve basit oyunlara yöneliyor. Böylece hem üretim maliyetleri düşüyor hem de daha fazla insana ulaşıyorlar. Prince of Persia çıktığında bu hayli konuşulmuştu hatırlarsanız. Ama bir yandan bazı firmalar da daha iyi oyun yapmak için sınırları zorluyor. Buradaki en büyük iki eğilim daha detaylı ve büyük oyunlar yapmak ve oyunlara drama öğesini katabilmek. GTA ve Total War serilerine bakarsak her yeni oyunda nasıl büyüdükleri ve nasıl detaylandıklarına şaşmamak elde değil. Elbette bunun sonu yok. Bence oyunlardaki tam gerçekçilik, yani işin Matrix seviyesine gelmesi grafik teknolojilerinden çok detayların fazlalığında yatıyor. İleride her binasına girebildiğiniz, sürekli değişen ve her detayı ince ince işlenmiş açık dünyalarla karşılaşmak hayali değil.

OYUNLARIN ŞEHRİ

Ama diğer yandan da detayların böylesine artması önünde ekonomik engeller var. Her bir detayı araştırıp, özelliklerini belirleyecek, modelleyip oyun dünyasına yerleştirecek adamı nerden bulsun oyun firmaları? Benim en büyük hayallerimden biri tonla oyunun geçtiği tek bir evrenin yaratılması. Bu Gotham City mi olur, Liberty City mi bilemiyorum. Ama düşünün ki oyundan bağımsız yaratılmış ve her şeyi en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış, çevresiyle birlikte devasa bir veya birkaç şehrimiz var. Her isteyen (ve lisans ücretini bastıran) bu şehirde geçen bir oyun yaratabiliyor. Kimi macera oyunu yapıyor, kimi DVO, kimi aksiyon. İsterseniz oyun Sims olsun, isterseniz SimCity hepsi aynı temeli kullanıyor. Herkes kendi hikâyesine göre küçük değişiklikler yapıp, farklı açılardan bakıp oyunu yaratıyor. Mesela İstanbul'un bütün sokakları, binalarıyla bir oyun alanı olduğunu hayal edin. Kıyıköy'den Tuzla'ya kadar bütün İstanbul. Belgrad Ormanında avcılık, Bağdat Caddesinde yarış, Beyoğlu'nda dedektiflik yapıyoruz. Düşünsenize İstanbul'da, Londra'da, New York'da geçen yüzlerce film var. Neden her oyun için yeni bir şehir yaratmakla uğraşıyor ki geliştiriciler? Böylece daha kolay oyun yapıp işin en zor kısmından kurtulabilirler. Asıl önemli işe, oyun ve hikâye yaratmaya odaklanabilirler.

YAPAY ZEKÂNIN ÖTESİ

İşin drama öğesine gelince yolun çok çok başındayız. Hâlâ GTA IV'ün bu konuda büyük bir adım olduğuna inanıyorum. Muhtemelen Heavy Rain de bu büyüklükte bir adım olacak. Gerçek karakterler, ruh, tepki, hisler oyunları bambaşka yerlere taşıyacak. Burada yanlış olan bir şey de var ama. GTA da dâhil bugüne kadar drama oyunculuğu adına ne gördüysek hep önceden yazılıp çizilmiş şeylerdi. Ara videolardı, kaydedilmiş seslendirmelerdi. Ama oyunların özelliği etkileşimli, dinamik olmaları değil mi? Biz Nico'nun karakterini değiştirebildik mi mesela? Bence oyun dünyasının en zayıf olduğu ve en ileri gidebileceği alan bu, **sanal insanı** yaratmak. Elimizde sadece ağır aksak çalışan bir yapay zekâ var. Önce yapay konuşma ile başlamalı işe. Karakterler binlerce kelimelik bir sözlükten cümlelerini kurup dilediğini söyleyebilmeli. Yapay anlama, dediklerimizi anlamasını sağlamalı. Yapay akıl ile durumunu irdeleyip kararlar verebilmeli. Yapay psikoloji ile ruh hali değişebilmeli. Yapay fizyoloji de vücutlarının zamana ve olaylara göre değişimini gerçekleştirmeli. Bence oyun dünyasını en çok sarsacak, yeni türler doğurup eskilerini yeniden tanımlayacak olan bu.

Eğer bu başarılabilirse macera türü tekrar geri dönecektir. Gerçek bir şehirde, gerçek karakterlerle, gerçek hikâyeleri istediğimiz gibi özgürce yaşayabilmek olur bu çünkü. Komedi, korku, aksiyon; türü ne olursa olsun. Daha da güzeli her oyun için bilinmezlik faktörü deneyimimizi yeniden tanımlar. Bugün oyunları en çok sınırlayan şey drama çünkü. Hikaye ve sabit karakterlerin varlığı yüzünden oyunların sonu asla değişmiyor. Düşünsenize aynı oyunu oynuyoruz, sizin oyunuzun sonunda katil bulunup herkes mutlu hayatına devam ediyor, benimkinde nükleer felaket oluyor, bir başkasında Fenerbahçe Şampiyonlar Ligi'ni kazanıyor. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve asla ikinci defa yaşanmayan oyun sonları. Bunu bir de DVO yapıp Matrix'e doğru koşmak isteyecektir elbet birileri. Ama bana sorarsanız oyun dünyasının bu yönde gelişmesi ilk ve en çok tek kişilik oyunları etkileyecek.



Geleceğin oyunlarına dair küçük bir hayal



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Gazetedeki gibi öldürüyor olmasın sakın?

İnsanları nasıl etkileyeceği bilinmeden yapılan intihar ve cinayet haberleri toplumsal bilinci mi geliştiriyor, yoksa bambaşka bir etkiye mi sahip?

Yine aynı şey oldu. Almanya'da ruhsal dengesini tamamen kaybetmiş bir genç, eline silahı alıp ortalığa dehşet saçtı ve birçok genç insanı öldürdü. Ve suçlusu da yine oyunlar oldu. Sevgili medyamız, aynı temcit pilavını pişirmekten, aynı tutarsız, dayanaksız "haberlerle" ebeveynlere "oynamaktan" bıkmadı, utanmadı.

Milliyet gazetesi 13 Mart tarihli sayısında birinci sayfadan "Oyundaki gibi öldürdü!" başlığıyla girdi haberi. Söylenene göre, Tim Kretschmer'in bilgisayarında *Counter-Strike* kuruluymuş, katil aynı oyundaki gibi vurmuş herkesi. Muhabir arkadaş oyunların gerçek dünyanın taklidi olduğunu unutmuş görünüyor, yani olayın hammaddesi zaten gerçek dünyadan alınma. Gerçek dünyada "silah" diye bir mefhum bulunmasa, sanal dünyada da bulunmazdı. Neyse.


VAKTİNİ BİLGİSAYAR BAŞINDA GEÇİRİYORDU

Kretschmer

Oyundaki gibi öldürdü

***Almanya'da** Albertville Lisesi'nde 15 kişiyi katleden Tim Kretschmer'in "Hepsini vur" tarzındaki bilgisayar oyunu Counter Strike'ın tutkunu olduğu ortaya çıktı. Tim, katliam yapacağını bir gün önce internette duyurmuş*

Katliamın yaşandığı Albertville Lisesi'nin önünde dün büyük hüzün vardı. Çiceklerle donatılan katliam alanında anneler üzgün çocuklarını avutmaya çalışıyordu.

Hayat kurtaran şifre

KATLİAMIN yaşandığı Albertville Lisesi'nde katil içeri girdiği anda, okul müdürünün "Frau Koma kommt (Bayan Koma geliyor)" anonsu yaptığı ve bu şifre sayesinde durumu anlayan öğretmenlerin sınıf kapılarını kilitlediği öğrenildi. Katliamın boyutlarını azaltan şifreli anonsun, 2006'da Münster'deki okul baskınından sonra önlem olarak belirlendiği öğrenildi.

Oyun Brezilya'da yasaklandı

KATLİAMI yaptıktan sonra intihar eden okulun eski mezunu Tim Kretschmer'le ilgili ilginç detaylar ortaya çıktı. Kretschmer'in evini basan polis, gencin CS diye bilinen ve baş kahramanının karşısına çıkan herkesi öldürmeye çalıştığı "Counter Strike" adlı oyunun tutkunu olduğunu belirledi. ABD'de Virginia Tech Üniversitesi'ni basarak 32 kişiyi öldüren Seung-Hui Cho da CS hayranı çıkmıştı. Brezilya CS adlı oyunu şiddet içerdiği için yasaklamıştı.

'Okulda ızgara yapacağım'

BİR diğer şok tespit ise Kretschmer'in internette bir arkadaşına katliamdan bir gün önce yazdığı şu satırlar oldu: "Yarın erkenden eski okuluma gideceğim ve şöyle bir güzel ızgara yapacağım. Kulaklarını açık tut. Ve şimdi polise ihbarda bulunmayın, korkmayın, sadece oyun oynuyorum..." Tim'in boşanan ailesiyle problemleri olduğu, silah tutkunu babasının, evin altına oğlu için bir silah atış yeri yaptırdığı da ortaya çıktı. >>2'de

Bu şekilde habercilik yapan, oyunlara kötü gözle bakan ebeveynlere oynayan birileri her zaman olacak. Bundan kurtuluşumuz yok gibi gözüküyor. Tek yapabileceğimiz, hatalarını bıkmadan, usanmadan yüzlerine söylemek.

Gerçi bu konuda bizim de taraflı olduğumuz pekâlâ söylenebilir. Yıllardır yazmaktan parmaklarımız nasır bağladı, dilimizde tüy bitti: Oyunlardaki şiddetin, gerçek hayattaki şiddeti tetiklediğine dair bir işaret yok. Bilim insanları bu konuda çok farklı kesimlerden insanlar üzerinde deneyler yapıyor ve ortaya çıkan sonuçlar medyanın direttiklerinin tam tersini söylüyor. Bu yüzden bas bas bağırıyoruz senelerdir, "oyunlar gençleri şiddete yöneltmez!" diye. Peki objektif davranıyor muyuz? Hayır, biz her zaman oyun severlerin yanında yer aldık ve bunu yapmaya da devam edeceğiz. Ancak konuya biraz daha bağımsız ve açık fikirli yaklaşan medya mensuplarının sesi de daha gür çıkmaya ve bu konunun cahillerinden gelen kakofoniyi bastırmaya başladı son zamanlarda.

Mesela Hürriyet'ten Yurtsan Atakan (kendisi bilgisayar oyunlarına karşı yürütülen cadı avına direnen az sayıdaki köşe yazarından biri) köşesinde, İngiliz Essex Üniversitesi'nden Patrick Kierkegraad'ın *bilgisayar ve video oyunlarının şiddeti körüklemediğini, aksine azalttığını* ortaya koyan araştırmasına yer verdi bir yazısında. 1970'li yıllarda başlayan araştırma, şiddet içeren oyunların varlığıyla, şiddet eylemleri arasında hiçbir bağ olmadığını ortaya koyuyor. Araştırmada Kierkegraad, "1990'lı yılların sonunda video oyunlarına olan talepte hızlı bir yükseliş olduğu hâlde, özellikle bu yıllardan itibaren gençler tarafından işlenen şiddet suçlarında bir azalma görülüyor" diyor. Araştırmasının sonundaysa bilgisayar ve video oyunlarına yobazca yaklaşanlara tokadı yapıştırıyor: "*Araştırmanın sonuçlarına göre bilgisayar oyunları ve şiddet eğilimi arasında illa bir bağlantı kurulacaksa, bu bağlantı bilgisayar oyunlarının toplumdaki şiddet eğilimini azalttığı yönünde olacaktır.*"

Genel olarak bu konuda çok daha objektif ve yapıcı bir yaklaşım sergileyen Newsweek'in 22 Mart tarihli sayısında, Bahar Kader hanımefendinin "Gerçek Katil Kim?" başlıklı makalesinde, konu diğer yayınlardakine göre çok daha ciddi bir şekilde ele alınmış. Almanya'daki katil Tim Kretschmer, Columbine katliamını gerçekleştiren Eric Harris ve Dylan Klebold ve bu tür okul katliamlarına imza atmış gençler arasındaki benzerlikleri ortaya koyuyor:

1. Hepsi de uzun süredir ağır depresyon tedavisi görüyor.
2. Hepsi de olaydan bir süre önce, anti-depresan ilaçlarını almayı bırakmış.
3. Hepsinin de gerçek silahlara erişimi var.
4. Hepsi de eylemlerinden önce "ismimi sonsuza dek hatırlatacak bir olaya imza atmak üzereyim" gibi bir mesaj atmış.
5. Hepsinin de FPS oyunları var bilgisayarlarında.

Şimdi bu ortak noktaları sondan başa doğru birbirine bağlayalım:
5. Bugün okuyan gençlerin %90'ına yakınının evinde bilgisayarı veya video oyunları var veya internet kafe tarzı bir yerden söz konusu oyunlara erişimi var. Yani bilgisayar oyunu oynayan genç oranı %90'sa, bir gencin bilgisayarında herhangi şiddet içerikli bir oyun bulma ihtimali de yaklaşık %90'dır. Bu bilgiyi kenara koyalım.
4. Hepimiz hayatımızın bir döneminde "kimse beni sevmiyor, benim bu dünyadaki varlığımın bir değeri yok" gibi düşüncelere kapılmışızdır. Ama bizi seven bir ailemiz, arkadaşlarımız, başarılı bir kariyer çabamız, gelecek umudumuz, pozitif düşünmemiz, dini inançlarımız veya bunların bileşkeleri sayesinde hayata tutunmayı başarıyoruz. "Yarın dünyaya öyle bir iz bırakacağım ki, aklınız şaşacak" tarzı bir mesaj atarak kendi varlığımızı ispatlamaya çalışacak eziklik içinde değiliz.
3. Peki, hanginizin evinde atış poligonu var? Veya babanızın düzine-



Oyunlar iki genci şiddete iterken…

lerce silahtan oluşan cephaneliği? Bu katillerin vardı. Hatta Columbine katillerinin ellerinde M16, dürbünlü tüfekle vs. ormanda mutlu mesut sağa sola ateş attıkları video kayıtları var. Tim'in babası da atış poligonunu sürekli olarak kullanıyor, gerçek silah ateşlemekten haz alıyordu.
2. Psikolojik tedavilerin tamamlanmaması durumunda, başta yazan sorunların eskisinden de beter hâle gelebileceği gerçeği zaten biliniyor.
1. İşte asıl önemli olan ve medyanın görmezden geldiği nokta da bu. Yıllardır medikal çevrelerde üstünde tartışılan bir konu şudur: Anti-depresan ilaçlar, kullananlarda bir süre sonra şiddet eğilimi ortaya çıkartır mı çıkartmaz mı? ABD Cardiff Üniversitesi Tıp Fakültesi'nden Dr. David Healy'nin yaptığı araştırmada, anti-depresan ilaç kullanan kişilerde şiddet eğiliminin ortaya çıktığı görüldü. Aynı deneyde, hiçbir medikal etkisi olmayan (plasebo) ilaç benzeri haplar verilen deneklerde benzer düzeyde iyileşme görülürken, şiddet eğilimi ise yarı yarıya azdı.

Newsweek'in makalesinde görüşlerine yer verilen Klinik Farmakoloji Derneği Başkanı Cankat Tulunay'ın sözlerine göre "hiçbir psikiyatr, anti-depresanların etkisiz olduğu gerçeğiyle yüzleşmek istemiyor". Newsweek'in makalesi, İngiltere'de 18 yaşından küçüklere anti-depresan reçete edilmesinin yasaklandığını, bir öğrencinin anti-depresan kullanmayı bıraktıktan bir süre sonra kampüste 7 kişiyi öldürdüğünü, bu olayın üzerine anti-depresanlara karşı olan tartışmanın yeniden alevlendiği bilgisini veriyor. Tulunay sözlerine şöyle devam ediyor: "*Amerikan Gıda ve İlaç Dairesi'ne (FDA) bildirilmiş raporlar arasında buna benzer 70 vaka bulunuyor.*"

GAZETEDEKİ GİBİ ÖLDÜRDÜ NE DEMEK?

Gelelim bu ayki köşe yazımın başlığının ne anlama geldiğine. Düz bir "laf sokma" çabasıyla atmadım o başlığı. Önceki bir köşe yazımda da belirttiğim bir psikolojik teoriye dayanarak, insanları nasıl etkileyeceğini bilmeden yapılan intihar ve cinayet haberlerinin daha fazla ölüme sebep olduğuna dair çok sağlam teoriler, 50 yıllık araştırmalar var. Bu benim iddiam değil, "oyundaki gibi öldürdü" gibi dayanaksız da değil. Sosyal Psikoloji dalında uzman Prof. Robert D. Cialdini'nin İknanın Psikolojisi (Mediacat Kitapları, 2000) adlı kitabından aktarıyorum:

"*İnsanlar kararsızlarsa, ne şekilde davranmaları gerektiğini kararlaştırmak için başkalarının eylemlerine bakarlar. Ancak, buna ek olarak bir başka önemli koşul daha vardır: Benzerlik. Toplumsal kanıt prensibi, tıpı tıpına kendimize benzeyen kişileri gözlemlerken en güçlü konumunu bulur… Bu nedenle, bize benzemeyen bir kişinin yol göstermesinden daha çok, benzeyen bir bireyinkini izleme eğilimindeyizdir. Bana göre bu etkiyi en iyi anlatan örnek, saçma görünen bir istatistikle başlamaktadır: Bir intihar haberi gazetelerin baş sayfalarında yer alır almaz; ölümlü uçak ve araç kazalarında %1000 arttığı tespit edilmiştir.*"

Bu nasıl olmaktadır peki? Bir gazetenin intihar haberini büyük puntolarla ilk sayfasına taşıması, trafik kazalarında artışa ne şekilde sebep olabilir? Açıkçası, bu konuda yapılan araştırmalar kuşkuya yer bırakmıyor: Ne zaman ki medya bir intihar veya bir cinayet vakasını sürekli gündemde tutarsa, bu haberin ulaştığı kitledeki intihar ve ölümcül kaza oranında birden anlamsız bir artış görülüyor.

Bu konuda üretilen üç teori var: Toplumsal koşullar teorisi, yas teorisi ve Werther etkisi teorisi. Üçü de, basın organları intihar ve cinayet haberini gündemde tuttukça artan ölümler arasında direk bağlantı olduğunu gösteriyor. Bu Prof. David Phillips'in bulduğu Werther etkisi teorisi hakkında Robert Caldini şunları söylüyor: "*İki asır önce, Goethe'nin "Werther'in Acıları" adlı kitabının kahramanı Werther'in intihar ettiği kitap, dikkate değer bir etki yaratmış, yalnızca Goethe'ye ün kazandırmakla kalmamış, Avrupa'yı baştan başa kaplayan bir özenti intiharları dalgası da başlattı. Bu etki o kadar güçlüydü ki, bazı ülkelerde roman yasaklandı… Profesör Philips'in çalışması ise Werther etkisini zamanımıza getirmiştir… Philips, kendilerini öldürenlere ait haberleri okuyan bazı sorunlu kişilerin ona özenerek kendilerini öldürdükleri savındadır. Toplumsal kanıtı hastalıklı bir biçimde betimleyen bu kişiler, ne şekilde hareket etmeleri gerektiğini, başka sorunlu kişilerin göstermiş olduğu davranış biçimine dayandırmaktadırlar…*"

Bu kitabın etkisinden yola çıkan Prof. Philips, araştırmasında ABD'de 1947 ila 1968 yılları arasını örnek almış ve inanılması güç sonuçlara ulaşmış: Gazetede baş sayfada yer alan her intihar haberini izleyen iki ay içerisinde, o gazetenin yayınlandığı bölgede intihar edenlerin sayısının olağandan ortalama 58 kişi daha fazla olduğunu bulmuş. Bir başka deyişle, yayınlanan her bir intihar haberi, okumasalardı yaşamlarını sürdürecek olan 58 kişiyi öldürmüş oluyordu.

SONUÇ

Şimdi anlıyorsunuz değil mi habercilerimizin bu okul katliamlarını "oyun sektörüne" kilitlemenin neden medyaya çok daha kolay geldiğini. Eğer işin derinlerine inerlerse, bu katliamlardaki şu noktalara gelecekler: Bütün katiller, bireysel silahlanmadan aşırı derecede nasiplenmiş kişiler.

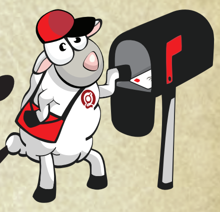
Bütün katiller, medikal sektörü karıştıracak düzeyde bir tartışma başlatacak olan anti-depresanları kullanmış ve bıraktıkları anda zihinsel dengeleri bu büyüklükte katliamlara imza atacak kadar bozulmuş kişiler. Bütün katiller, ebeveynlerinden, çevrelerinden veya içsel olarak tutunabilecekleri bir "ruhsal çapadan" mahrum kişiler.

Eh, tabii ki günah keçisi olarak *Counter-Strike*'ı seçmek kolay gelir medyaya. Ne zaman ki oyun sektörü de ilaç ya da silah sektörü kadar büyür, ne zaman ki medya patronlarının buradan çıkarları oluşmaya başlar, o zaman başka bir günah keçisi bulurlar.

Keşke sevgili medyamız günah keçisi arayacağına, gençleri o keçileri kaçırmaya iten GERÇEKLERİ yazma cesaretini gösterse.



Posta İdaresi



ONLAR "DÜNYA DÜZ" DESELER DE, DÜNYA YUVARLAK VE SORUMLULUKTAN KAÇAMAYACAKLAR

Zor bir aydı. Ruh hâliyle, karmaşasıyla, zamanlamalarıyla, nefes tüketimine yaptığı ani müdahalelerle... Hayat bazen böyle bir şey, titrek, tedirgin, kırık. Posta İdaresi de etkileniyor bundan, ister istemez. Geçen sayıda yaptığımız değişikliklere pek tepki vermediniz ("faks makinalarımız kilitlendi" demek isterdim ama yok öyle bir şey), bunu iyiye yormaya karar verdik (işimize geldi=) ve aynen devam ettik. Aynen değil aslında, ufak bir yeniliğimiz daha var bu ay. Mert I. Erten'e (Lord_Duxus) teşekkürler tekrar, çizimleri için. Posta İdaresi'nin bu 18. sayısı, 2009 Nisan'ında, başlıyor. Hoşgeldiniz.

ANKARA'DAN OKUR GELMİŞ, İDARE'DE BİR BAYRAM HAVASI

Selamlar, saygılar Oyungezer ailesi. Size yazdığım ilk mesaj olduğundan kusurlarım için özür dilerim. Hemen çıkardığınız bu harika dergi için teşekkürü bir borç bildiğimi söyleyerek asıl diyeceklerime başlıyorum.

Valla keşke hemen çıkarabilsek dergiyi ama olmuyor, maalesef, 1 ay sürüyor her birini çıkarmak. Yaprak sarma gibi bir şey zaten bu iş, bizim bir ay uğraştığımız şeyi size 1 günde tüketiyorsunuz. Sırf bu yüzden işte dergiyi kapatıp gazete açacağız, ne dersin?

Öncelikle bu yaza doğru PS3 almayı düşünüyorum sırf MGS 4, RE5, GoW 3 ve Brütal Legend için diyebilirim (Ah LBP'yi unuttum).

Ayrıca Heavy Rain'i de unuttun. Ki ben de yazın düşünüyorum PS3'ü, Yiğitcan Amerika'dan gelirken bana hediye getirecekmiş (Ne? Öyle değil miydi Yiğitcan, sen söyle).

MGS4 ve RE5'i bir PS3 kafede oynadım ama evde oynamanın zevki tabii ki de başkadır. Uzatmadan bu konuyla ilgili sorum geliyor. Yaza doğru veya yazın alacağımdan istediğim bazı PS3 oyunların piyasada kalmayacağından korkuyorum, özellikle de MGS4. Çoğu oyun yıllar geçse de kalabiliyor ama eski PS3 oyunlarını alabileceğim bir yer var mı Ankara içinde?

BİR ANKARALIYA SORUYORUZ
Ali: Ankara'dan figür ve koleksiyon eşyaları alacaksan bence ilk terchin Jedbang olmalı. Depoları Ankara'da ve kargolama işlerinde oldukça titizler. Ellerimle almak istiyorum diyorsan D&R'lar ve Yüksel Kırtasiye tek tercihin olmalı. Ancak uyarayım D&R'larda figürler Yüksel ve Jedbang'e göre pahalı. FRP eşyaları içinse tek önerim Yüksel Kırtasiye. DnD ve World of Darkness başta olmak üzere çoğu evrenin kural kitapları mevcut, hatta abartıp duruma göre bulunması zor eski kitapları da getirebiliyorlar. Adresi: Ulus, Işıklar Caddesi No:21/A. Hatta oraya gitmişken Tarık Abi'ye (Göbeğinden tanıyabilirsiniz) sizi benim gönderdiğimi söylerseniz sevinirim, belki ileride bana indirim yapabilir.

Oldukça güzel online oyunlar var, birçoğunun da fiyatı ucuz ama işte bunlarda ödeme yaparken çıkabilecek sorunlar var. Örneğin bir WoW'a para öderken tercih ettiğiniz güvenilir bir yol var mı? (Kredi kartı hariç =) Sırf WoW değil diğer ücretli online oyunlar da dahil buna.

Prepaid kartlar var, Türkiye'de yanılmıyorsam Aral WoW için getirtmişti bir miktar. Bunun dışında en iyi yöntem, daha önce de söylediğim gibi, sanal kartlar. Hemen hemen tüm bankaların internet şubesinden sanal kart alınabiliyor. Bu kartlara ne kadar dilersen o kadar para yatırıyorsun, sonra da aynı kredi kartı gibi kullanabiliyorsun. Alacağın şeyin fiyatına uygun olarak para yatırdığın için, kartından iki kere para çekilmesi gibi bir durum da olmuyor.

Ayrıca o kadar çabuk online oyunlardan soğuyan biriyim ki geriye son çare bu paralı online oyunlar kaldı. Bir de *Fallout Online*'dan bahsetmiştiniz, belki beni ancak o kurtarır.

"Paralı online" oyunlar, kocaman oyunların "son çare"leri değil, ilk çareleri. O yüzden para durumlarını halledersen tabii ki denemelisin onları. Fallout Online konusundaysa çok fazla konuşmuyoruz, n'olur n'olmaz. Nazarımız değmesin.

Ayrıca figür koleksiyonculuğuna başlamayı düşünüyorum ama Ankara'da D&R'da Assassins Creed figürü ve WoW figürleri bulabildim. Daha detaylı olarak satış yapan bir yer biliyor musunuz Ankara içinde?

SON KARAR — Oyungezer Nisan 2009

Ofiste Sabahlamaca	★★★★☆
GoW3 Muhabbeti	★★★★★
İçki Tüketimi	★★★☆☆
Yeni Ofis Arayışı	★★★★★

Ne kadar Okunur? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Nisan Oyungezer'i farklı atmosferi, tuhaflıkları ve dev gibi Kratos'uyla her oyunseverin uykudan önce denemesi gereken bir yapım.





3... 2... 1... Fight!

Naser Arab: OGZ'nin son sayfasına bakıyorum orada dergi ekibi var, işte serbest yazarlar vs. ama bazen dergide o listede bulunmayan ve katkıda bulunan arkadaşlar oluyor. Çoğu zaman çok iyi yazılar da yazıyorlar ama mesela birkaç ay önce Stalker Clear Sky incelemesi, dergi dışından bir arkadaş tarafından incelenmişti. Şimdi işinize karışmış olmak istemiyorum ama Sinan Abi'nin zamanında yazdığı Stalker incelemesi o kadar güzeldi ki. Sinan Abi oyunu inanılmaz bir şekilde anlatmıştı, inceleme değil resmen ayrı bir Stalker hikâyesi gibiydi. Stalker Clear Sky için de aynı şeyi bekliyordum ama baktım Sinan Abi ellememiş bile, onun yerine adını ilk defa gördüğümüz biri. Benim merak ettiğim, bu başka insanlar nasıl seçiliyor? Dergi ekibinin tümü meşgul olduğu için mi bu insanlara veriliyor incelemeler? Ya da o incelemeyi yazanla ilgili bir özellik mi bunu belirliyor? En azından onlar hakkında küçük bir kutuda bilgi verilse? Bunlar okur için çok fark ediyor çünkü. O kadar süredir Sinan Abi'yi takip eden ve yazılarına hayran olan bir okuyucu kitlesi var, Sinan Abi yerine tamamen dergi dışından birisinin yazısını görmek bizi şaşırtıyor.

Serpil: Oyungezer'in çok geniş bir gönüllü kadrosu var. Dergide her ay ismini gördüğünüz yazarlarından forumlarını temiz tutan moderatörlerine, okulda arkadaşlarına dergiyi tanıtan okurlarından Oyungezer balyaları gelince rafları sıfırdan düzenleyen şeker mi şeker bazı bayilere kadar bu dergi için bir şeyler yapan herkes bu kadronun içinde. Dolayısıyla "dışarıdan" gibi görünen bazı yazılar, aslında sadece bir gönüllünün çıkıp "ben yaparım ki" demesiyle geliyor dergiye. Yazanları da ismen değilse bile genellikle OGZ Online'dan tanıyorsunuz. Tanıtmak için isminin yanına forumlarda kullandığı rumuzu da eklesek iyi olabilir, haklısın. Sinan'ın Clear Sky hakkında söyleyeceklerini hepimiz merak ediyorduk hakikaten ama arada bir dergiye uğrayan taze seslerin de bize çok şey kattığı bir gerçek (geçen ay Alper -Theodrien- Yücebaş müdahale etmese hâlâ bir LotR: Mines of Moria incelememiz olamayabilirdi örneğin). Şu an dergide yazan herkesin eski birer okur olduğunu da düşününce… Bu sayfaları size açık tutmaktan mutlu oluyoruz. Bir nevi cevher avındayız.





Olympos'un sorunlu çocuğu - ıı, yanlış resimaltı-. Bildiğin Ankara Keçisi işte.

Diyor Ki...

Gökhan Ağlargöz

"...O günden itibaren üniversiteyi özlediğim zamanların da başlayacağını tahmin etmeliymişim. Bitse de kurtulsak derdik o zamanlar, gerçi şimdi de aslında arkadaşlardan başka bir şey değil özleten kendisini ama ne yapalım. İşte sizleri çok ama çok uzun zamandır takip ediyorum. Çok zaman oldu e dostlar! Hayat ne biçim değişmiş ya. Eskiden sizin yazdığınız dergileri almak için, yakında bayi olmadığından epey yol teperdim. Aslında inerken fazla yorgunluk olmazdı, dinç ve gücüm yerinde olurdum lakin çıkarken ev öyle uzak gelirdi ki gözüme... Ama aldığım dergilerin yazılarını yazan o güzel insanları okuyacağım fikri güçlendikçe kalbimde, bana hayal etmesi bile güzel olan bir duygu sağanağına sokardı. İşte o güçle alırdım yolumu, evime giden yolda. Bir söz var aslında "iletişim kolaylaştıkça uzaklaştık diye" hakikaten doğru.

Oyungezerimizi aldığım her ay bilir misiniz o duyguyla içimde bir şey pırpır ediyor. Sanki eski dostlarla sohbet etmek gibi bir şey sizinle geçirdiğim sayfalar. Tek siz kaldınız eskilerden, tek siz yerini bildiğim. Çok duygulu oldu yahu, sözde biraz espirili yazacaktım ama tutamadım yine kendimi.

Ey Oyungezer ahalisi sizleri çok seviyorum. Sizler yazın ki okuyabilelim, sizler görün ki sanabilmeyi edinebilelim **[müdahale etmeden duramadım, "sanabilmeyi edinmek", pardon? -MK]** sizler seçin ki seçmeyi öğrenebilelim (ey Goyunlar sözlerim size), sizler gezin ki sizinle gezebilelim, sizler hayal edin ki hayallerimizi unutmayalım, unutturmaya çalışanlara da hayallerini hatırlatalım...."

Ve en sinirlendiğim konuyu açıp mektubumu bitirmek istiyorum. Bazı insanların oyunlar yüzünden çıldırdığı veya çıldırabileceği söyleniyor. Bunun nedeni bilinçsiz oyuncular ama kabak düzgün oynayanlara patlıyor. Basının göremediği nokta bence burada. İnsan düzgün bir şekilde oynasa oyununu bir sorun olmayacak. Geçen gün gördüğüm bir haberde çocuğun okulunu basıp öğrencilere saldırdığı yazıyordu. Hemen ardından bilgisayarda oynadığı oyunların şiddet içerikli olduğu. Ama oradaki detay çocuğun arkadaşları onu dışlıyor ve alaya alıyorlarmış. Oyunlar bunu körüklemiş olabilir ama asıl neden bence arkadaşlarının yaptığı davranışlardı.

Her türlü kültürel ürün gibi oyunlar da bizi etkiliyor, neyi nasıl gördüğümüzü, düşüncelerimizi değiştiriyor. Dolayısıyla oyunların da mutlaka etkilediği/tetiklediği davranışlar var. Medyanın buradaki suçu, böyle gayet basit ve tüm kültürel ürünlere genellenebilir bir gerçek üzerinden oyunların ve oyuncuların tamamını yaftalaması, "topluma tehlikeli unsurlar" olarak hedef hâline getirmesi. Bu bizim Türkiye'de çok alışık olduğumuz bir hareket tarzı ve benzerleri de dünyanın birçok yerinde, düşman yaratmak üzere gece-gündüz çalışıyor. Bu arada her türlü toplumsal sorumluluktan, ders kitaplarındaki şiddet dilinden, ayrımcılıklardan, okullarda hocaların öğrencilere uyguladığı, evlerde babaların annelere ve çocuklara uyguladığı, polislerin sokaktaki insanlara uyguladığı şiddetin gerçekliğinden kaçmış oluyoruz. Hayat ne güzel olmaz mıydı, küresel ısınmayı bile Counter-Strike'a bağlayabilseydik? Ama onlar reddetse de, "dünya düz" deseler de dünya yuvarlak ve sorumluluktan kaçmak onları kurtarmayacak.

Diyeceklerim bu kadar. Eğer yayınlanırsa diğer mektuplara da yer kalsın=) Daha diyeceğim çok şey var, onlar da diğer mektuplarıma artık. Ankara'dan sevgiler, saygılar kendinize iyi bakın. (Oyunlar grafik demek değildir!)
Burak Gürdoğan
Eh madem sen susuyorsun ben de susarım Burakçığım, yine gel, söyleyeceklerini yanında getir. İstanbul'dan da Ankara'ya sevgiler. (Burak mektup demek değildir!)

ÇİTLEMEYEN OKUR İSTİYORUM

Merhaba Oyungezer Ahalisi,

Merhaba Tuuuuuçe (ciddi misin?)
Öncelikle Posta İdaresi'nin yeni halini çok beğendiğimi söyleyerek başlamak istiyorum. *Bir Ayıbın Anatomisi* ve *Diyor ki...* bölümleri çok güzel olmuş. Eski bölümlerden *Türkiye'den Dergicilik Manzaraları*'nı da çok beğeniyorum... diyor ve en zor kısım olan giriş kısmını bu şekilde geride bırakarak hemen sorularıma geçmek istiyorum. Zaten uzun yazsam da altın makastan geçeceğini bildiğim **[kırp, kırp -MK =]**. Hakikaten aranızdaki gerçek muhabbetlerden mi çıkıyor "Türkiye'den Dergicilik Manzaraları" diyalogları, yoksa sen mi kurguluyorsun?
Valla da billa da kelimesi kelimesine yaşanmış diyaloglar, "Türkiye'den Dergicilik Manzaraları"nda söylenenler. Bir tek "Bu kadar düştün di mi?"yi içimden söylediğim oluyor, dayak yememek için=)

Ben eski DOS oyunlarını çok seviyorum. Hatta tuhaf bir biçimde yeni nesil, süper grafikli, çok fantastik kurgusu olan üç boyutlu oyunlardan birkaç günde sıkılmama rağmen Dyna Blaster, Doofus, Doom gibi oyunları hâlâ günlerce oynayabilirim gibi hissediyorum (aslında geçenlerde emülatör kurup tekrar oynadım bunları. Her biri 3- 3,5 gün idare etti). Birkaç ay önceki röportajda da okuduğum gibi acaba eski oyunlar, içeriklerinin bir kısmını hayal gücümüze bıraktıkları için mi bu kadar güzellerdi?
Eski oyunlar bizim hatırladığımız kadar güzel değillerdi belki ama, eski oyunları oynayan bizler hatırladığımızdan bile daha güzeldik. Her şey yeniydi, biz küçüktük, hayat pek sürprizliydi. Ama iş bize düşüyor yine, oyunlar kendilerini aştığına göre, bizim de onları aşmamız gerekiyor yeniden, daha çok hayal etmemiz gerekiyor. Eski DOS oyunları da dönüp dönüp sevmemiz için bizi orada bekliyor (Bu arada ne güzel röportajlar yapıyoruz di mi? Ellerine sağlık Damla!)

Yeni dergi çıkardınız, birinci yaşınızı kutladınız, çoluk çocuk torun torba sahibi oldunuz, biz hâlâ Ankara'ya gelmenizi bekliyoruz. Hadi gelin artık da dünya gözüyle bir muhabbet edelim, çay ısmarlayalım size.
Ya bu ay Ankara özel sayısı mı yaptınız, nedir, nasıl bir Ankara havası buralarda? Söz geleceğiz valla (aslında bir kısmımız gitti geçen ay, ATOM için), *bekle bizi Ankara!* (Ama "en güzeli İstanbul'a dönmek" olacak yine, nihaha! =)

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, tam 17 aydır değiştirmediği bu yazıyı en sonunda değiştirmeye karar veriyor. Evet bu kadar (tembel konsey üstelik).



Watchmen'li ekran görüntümüz için resimaltı yanıtlarınızı en geç 18 Nisan günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



- Anne, gözlüğümü gördün mü?
- Kafanı nereye koyduysan oradadır!
- Baktım, orada değil.

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Süleyman Gürdal

Diyor Ki...

Snake

....Şu anda önümdeki boş sayfaya bakıyorum ve kendimi bir şeyler yazabilmek için zorluyorum resmen. Yanlış anlama, dergiyi ya da sizleri sevmediğimden değil ama bazen kelimeleri tüketiyor insan. Duygularını tarif etmekte yetersiz kalıyor kelimeler. Herhalde bir yazar için en korkulası durumdur bu ve çok uzun zamandır bu haldeyim. Artık bazı olaylara karşı hislerimin nasır tutmasından mı yoksa dünyanın çivisinin çoktan çıktığını kabullenip her şeyi boş verdiğimden mi bilmiyorum ama artık kendimi ifade etme ihtiyacı duymuyorum. İnsanların birbirine yabancılaştığı bir dünyada yaşıyoruz. İnsanlar birbirlerinin bırak düşüncelerine, kişiliklerine dahi önem vermiyorlar artık. Herkes bir yol tutturmuş gidiyor ve kimse kimsenin ne düşündüğüyle ne yaptığıyla ilgilenmiyor, sadece kendi düşüncelerine karşıt bir görüş belirtildiğinde saldırıya geçiyor. Bununla kalsa yine iyi. Birbirimize değil kendimize de yabancılaşıyoruz. Toplumdan sıyrılmak istiyoruz. Matrix'teki Ajan Smith için insanlar ne ifade ediyorduysa bizim için de artık aynı şeyi ifade ediyor. Fakat yine de bir şeyler paylaşıyoruz. Öfkemizi, sevincimizi, üzüntümüzü dışarı yansıtıyoruz, ama ben artık yoruldum. Bütün bunları konuşmaktan, yansıtmaktan sıkıldım; çünkü her kafadan bir ses çıkıyor. Hiç kimse birbirini dinlemiyor. Bir uzlaşmaya varabilecekken birbirimizi gırtlaklayacak noktalara varıyoruz işi...

Serpil Abla'nın Şubat ayındaki yazısını çok beğendim. Aslında bir gün karşılaşırsak kendisine sormak istiyordum ama kısmet burasıymış... Yazısında anlattığı gibi bir süre sonra tuhaf gelen hayallerinden, diğer insanlarla arasındaki farklı taraflardan vazgeçmedi, sıradanlığın büyük ve sıkıcı ordusunda yerini almadı değil mi? Biz onun her halini çok seviyoruz ama farklı ve içten halini daha da bir seviyoruz.
Serpil'in her yazısı güzel, Şubat yazısı ayrı bir güzeldi (Mart da hem ve ondan önce...). Bakıyorum da şimdi (karşımda oturuyor kendisi), hiç de öyle sıradan, büyük ve sıkıcı gözükmüyor. Sadece sıradan =p Kaçan, kaçmaya çalışan, kaçtığının farkında olan hiç kimse, o orduya katılamaz. Kaçın siz de...

Uzunca bir süre World of Warcraft oynadıktan sonra zor da olsa oyunu bıraktım. Sosyal hayat baldan tatlı geldi. Ama ara sıra hâlâ şeytan dürtüyor tekrar başla diye. Sakız çiğnesem ya da kendimi ayçekirdeğine adasam geçer mi?
Herkes bilir ki, ay çekirdeğinden de, ay çekirdeği yiyenden de, yediği çekirdeğin kabuklarını önüne döken ve çekirdek kusmuğu yaratanlardan da nefret ederim. Evet, hayatta emin olduğum ender şeylerden biri bu. Sigaraya başla en iyisi [*İdareci'nin söylediği her şeye inanmayın.*]

Dergideki anime sayfalarını okumaya başladıktan sonra animelere merak saldım, çok da hoşuma gitti ama How I Met Your Mother olsun, Lost olsun, The Big Bang Theory olsun, zaten yeteri kadar dizi takip ediyoruz, yeteri kadar vaktimizi alıyor. Bir de animelere sarmalı mıyım? Çok vaktimi alır mı bu kadar animeyi takip etmek? Ucundan kıyısından bulaşayım mı yoksa hiç bulaşmayayım mı? Dilekçe versek bir gün 48 saate çıkarılır ya da mesai ve okul günleri haftada 3 güne düşer de biz de bu kadar şeyi rahat rahat takip edebilir hale gelir miyiz?
Ya ben çok sıkıntılıyım bu konuda Tuuuuuçe (hakkaten böyle mi?), hiçbir şey yetişmiyor, hayat ilerliyor, ben hep geride kaldığımı hissediyorum. Lost'ta üçüncü sezondayım ben hâlâ, How I Met Your Mother'da bu sezonun başlarında takıldım, Big Bang Theory'i ofis muhabbetlerinden takip ediyorum, animeler desen hak getire. Ühü, çok kötü durumdayım. İmdak!

Ofiste tükettiğiniz günlük kahve miktarı kaç galon? Mideniz delinir bu kadar kahve içmeyin (Delinir mi emin değilim ama anneannem öyle derdi, vardır herhâlde bir bildiği).
Çok ya. Sanıyorum ofiste tüketilen kahve miktarıyla serbest yazarların tükettiğini üst üste koysak arşa ulaşabiliriz (dökülmezse eğer).

Geçen sayıda ön incelemesini yaptığınız Dante's Inferno'yu büyük bir heyecanla bekliyorum. Aslında biraz da korkuyorum. Yüzüklerin Efendisi'ni ya da Sincity'yi beyaz perdede izlerken de hissettiğim "acaba benim kafamda canlandırdığım şeye yakın bir şey çıkacak mı karşıma" korkusu bu. Sence Dante's Inferno tatmin edici olacak mı yoksa hayal kırıklığı mı olacak?
İlahi Komedya'nın tatmin edici bir oyununun yapılabileceğine inanmıyorum, aslına bakarsan herhangi bir edebi eserin tatmin edici bir oyunu (ya da filmi) yapılabilmesi imkansız bence. Yapılabilecek olan şey, o eserden esinlenilen iyi oyunlar yapmak, Dante's Inferno için böyle bir şeyi söylemek de henüz pek erken. Bekleyelim görelim.

Ben bir oyun konsolu almaya karar verdim. Wii'yi denedim, 2-3 gün sonra kendimi Şeker Kız Candy gibi hissettim sürekli Wii oyunları oynamaktan. PlayStation 3 benim için hâlâ çok pahalı. Bu durumda Xbox 360 mı almalıyım yoksa bir tebeşir bir de asfalt edinip (asfalt edinmek?) seksek mi oynasam? Hangisi beni daha uzun süre ve daha çok eğlendirir?
Senin için çok geç kalmış bir tavsiye olacak bu ama keşke seçim döneminde bir belediyeye gidip asfalt isteseydin, bence gerçekten "asfalt edinme" isteğini yerine getirirlerdi. Para biriktir PS3 al ayrıca bence, ya da Yiğitcan'a söyle sana hediye getirsin (di mi Yiğitcan? =).

Evet, senin de bir önceki sorudan hissedebildiğin gibi genel bir sıkıntı hali var üzerimde. Önerebileceğin bir şeyler var mı bu konu hakkında?
Kelin yumuşatıcı kremi olsa şöyle bir güzel vücudunu yağlarmış Tuuuuuçe, yok ki, olsa... Hava almak lazım biraz, ne biliyim, bahar falan. Ühü Tuuuuuçe, n'olcak böyle?

Yaa bir de ben sanırım -bir süredir sesi soluğu çıkmasa da- Nüvit'i çok kıskanıyorum. Beni de Posta İdaresi'nin sürekli bölümü yapar mısın? Valla çok rahatsız etmem, gürültü yapmam, şuracığa ilişir kalırım, varlığımı bile hissetmezsin… Valla. Sevgiler,
Tuuuuçe Çitlembik
Eh madem, kal buralarda, sürekli bölüm ol, ayçekirdeği çitle(*mbik*). Arada bir de varlığını hissettir, buralara tek bir *varolmayan* yetiyor bence, hem *"Varolmayı da öğrenir insan..."* neticede. Yine bak, Tuuuuçe, yine yaz, kötü ayların güzel mektupları ol. Sevgiler...

ANKARA'DAN ABİM GELMİŞ, İDARE'DE BİR MATEM HAVASI, MEĞER ABİM OYUNLARI HİÇ SEVMEZMİŞ

Merhabalar. Ben Ankara'da yaşayan, derginizin her sayısını almış bir okuyucuyum. Adım Ongun. Neyse çok vakit

Gezenti

Aykut Çelikçeviren



Soldan sağa : Ali İhsan, Hasan, Mustafa, Hilmi, Fatma, Halime, Rukiye. Bu resmi, Konya'nın Çumra İlçesi'nin Çiçek Köyü'ndeki Şadiye Mevlüt Çelik İlköğretim Okulu'nun Fen ve Teknoloji Öğretmeni olan Aykut Çelikçeviren çekmiş. Görünce o kadar sevindik ki kol kola girip "aç kapıyı bezirgân başı" bile oynadık. Tebrikler. Ufakları öpücüğe boğuyoruz (Halime'nin sağlığından endişeliyiz fakat).

SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?

kaybetmeden sorularıma geçeyim.
Merhabalar Ankara'da yaşayan genç okuyucu, adın Ongun. Vakit kaybetme, geç kalıyorsun, gel hemen sorulara ışınlanalım.

1- Geçen ay yayınladığınız (Şubat 2009) sayınızdaki *A Tale In the Desert IV* incelemesini büyük zevkle okudum (Tuğbek Abi'ye selamlar). Hemen indirdim oyunu. Şansıma kendime çok güzel bir mentor buldum. Ancak sadece ilk 24 saat bedava oynanabiliyormuş. Zaten oyunun toplam oyuncusu üç bini geçmiyor. Bu oyunun ücretsiz olma olasılığı var mı?
Hayır yok. Tam da "toplam oyuncusu üç bin"i geçmediği için, oyuna başka türlü gelir kaynağı yaratma imkânı yok, A Tale In The Desert bu alemlerde hep paralı olacaktır.

2- Bir diğer sorum donanımla ilgili. Benim bilgisayarım, Burnout Paradise'ı 800*600 çözünürlükte, en düşük grafik ayarlarında takılarak çalıştırıyor. 1GB RAM alarak takılmayı düşürebilir miyim?
Tabii ki düşürebilirsin, sonuçta bilgisayarının konfigürasyonunu yükseltmiş olacaksın. Ama eskiden kaç gigabyte'tı RAM'in, ekran kartın ne durumda, bunları söylemezsen, ne kadar fark edeceğini söyleyemem.Zaten bunları söyleseydin de hemen Kaan'a sorardım, ben yine söyleyemezdim. Evet, Posta İdareciliği biraz da sekreterya hali...

3- Benim abim, oyun oynamayı çok sevmez ve oyun oynayanların hiçbir üretim yapmadıklarını savunuyor. Bense oyun oynamayı çok seviyorum ancak son zamanlarda sadece zaman öldürmek için oyun oynamaya başladım ve artık hiçbir oyundan zevk almıyorum. Bunun nedeni ne olabilir?
Oyun oynayanların hiçbir üretim yapmadıklarını söylemek o kadar yanlış ki. Her şeyi bir kenara bırakın, oyun oynamanın kendisi bir üretimdir. Oyun kendini ancak oyuncular onu oynadığı sürece üretebildiğinden, oyun oynamak oyunların üretimine katılmaktır. Ha, bunu çok sağlayan oyunlar vardır, az sağlayanlar vardır, ama "oyun oynayanların hiçbir üretim yapmadıklarını" söylemek hiç gerçekçi değil. Kaldı ki, materyal üretime ve sonuca odaklanmış bir ekonomik düzende, oyunlar alternatif bir yaşamın, sürecin kendisinin üretim olduğu bir düzenin modelini de sunuyor olabilirler. Biz oyunları sadece zaman öldürmek için oynamayalım, oynarken düşünelim, düşünen oyunları oynayalım (ama güldürürken düşündürmesinler, ona gerek yok). Abine selam, oyunlara devam Ongun. Eğer sıkıldıysan ara ver bir süre, kendini hamallık oyunlarıyla yorma. İnce oyunları yeniden özlersin, eminim ben...

5- Bana tavsiye ettiğiniz, serbest yapılı kocaman online oyunlar var mı? Örnek, A Tale In the Desert IV benim için çok eğlenceliydi ancak dediğim gibi sadece ilk 24 saati ücretsizmiş. Aynı tadı alabileceğim başka bir kocaman online var mı?
Ya o kadar mutluyum ki şu "kocaman online" terimini dilimize yerleştirdiğime. Yani ileride ismimi kimse hatırlamayacak belki ama "kocaman online" icadım sayesinde etkim Türkçenin ve Türkiye gençliğinin üzerinde ilelebet... Öhöm, A Tale In the Desert'taki inşa etme, toplama, yetiştirme falan gibi süreçlerini sevdiysen, "yapma"ya dayalı bir oyun olarak Lego Universe'ü önerebilirim ama gelecek sene çıkacak kendisi. Serbest oynanış ve açık yapıysa derdin, aklıma Second Life geliyor ama A Tale In the Desert'ın rafine kitlesiyle alakası olmayan bir küreselliği var onun. Bir de o ne kadar oyun ki o?


"Sen Posta İdaresi okurusun, büyük düşün! Asfalt iste!"

6- Eskiden orijinal bir Battlefield 2 almıştım internet üzerinden oynamak için. Ancak oyun oynarken yön tuşları takılıyor ve oyun çok zevksiz bir hale geliyor. Bunu nasıl düzeltebilirim?
Yön tuşlarının takılması ne demek? Google'da bile arattım, senden önce böyle bir terimi kullanan olmamış. Diyorum size, böyle ilginç terimler icat edeceğinizde yanınızda bir de sözlük getirin, ne dediğinizi anlayalım. Mesela dedem de hep böyle anlatır bilgisayar problemlerini: "Sağdan bir şey fırladı, soldaki şey patladı, ortaya bir saat düştü, fare ötmeye başladı".

7- Ankara'da FRP malzemeleri satın alabileceğim bir satış yeri var mı?
Yanıt ilk sayfada, "Bir Ankaralıya Sorduk" kutucuğunda.

Tüm Oyungezer ekibine selamlar. Benim için şu an piyasadaki tek oyun dergisisiniz. Umarım daha iyi noktalara gelirsiniz. Hoşçakalın.
Ongun.
Teşekkür ederiz Ongun. Sen de bizim için piyasadaki (oha!) tek okursun. O yüzden battık. Evet. Hoşçakal. Sniff. Ühühühü. İş var mı iş? Ne iş olsa yaparız abii:(Şaka şaka, daha buradayız, çok uzun süre daha buralardayız. Fakat bu ay pek az güzel mektup geldi İdare'ye, neden ki? Benim canımın sıkkınlığı size de mi bulaştı sevgili okurlar? =(Bulaşmasın, rica edeceğim, fakat biz buluşalım, lütfen, sonsuza dek, *çilek tarlalarında*.

K. Mehmet Kentel

always, no sometimes, think it's me,
but you know I know when it's a dream.
I think I know I mean a 'yes'
but it's all wrong,
that is I think I disagree.
let me take you down,
'cause I'm going to strawberry fields.
nothing is real and nothing to get
hungabout.
strawberry fields forever.

(idareci öldü.)

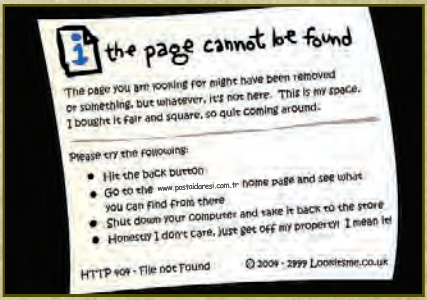
Bir Ayıbın Anatomisi

GÜNLER GECELER BOYU BİZLERİ AYIPLADIĞINIZ, BAZEN BİR TARAFINIZI AÇARAK GÜLDÜĞÜNÜZ AYIPLARIN NASIL YAPILDIĞINI MERAK EDİYORSUNUZ DEĞİL Mİ? İŞTE, O "OHA"LIK ANLARDAN BİR TANESİ VE İBRETLİK BİR OYUNGEZER ÖYKÜSÜ:

AYIP: Posta İdaresi'ndeki "Yazın! Yazın!" patlangacında, "postaidaresi.com.tr" olarak belirtmişiz Posta İdaresi'nin adresini.
NASIL?
Serpil: Mehmet hadi in artık o ağaçtan.
Mehmet: Ya ühü yeter istemiyorum artık postalara bakmak, çok yoruldum.
Serpil: Yahu gelsene buraya, bak ne güzel cici cici şeyler yazmış okurlarımız.
Mehmet: Ya ama Türkçe katliamı Serpil ya, nasıl cümleler var ya. Ben çok sıkıldım bu işten, internet sitesi istiyorum ben, yazık değil mi ağaçlara, kırp kırp kesiyoruz ağaçları Posta İdaresi yüzünden.
Serpil: Sana internet sitesi açalım o zaman Mehmet, n'olacak, elimizin kiri.
Mehmet: Sahi mi?
Serpil: He sahi, böyle altına da bir ekip veririz, tüm hamallık işlerini onlar yapar, sana onaylaması kalır. "postaidaresi.com.tr" He mi?
Mehmet: Heeyyyooooooo!!
Serpil: *Bu kadar düştün di mi?*


Biraz çevre bilinci...


Bir İdareci (K.'nın "Kadın" demek olduğunu biliyor muydunuz?)...



Sonuç: Varolmayan bir site.

En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Barbora'nın yanından ayrıldığımda henüz saat çok geç değildi. Çok geç değildi dediğim on ikiyi mutlaka geçiyordu ama bir miydi iki miydi, üçe mi geliyordu tam bilmiyorum. Son üç dört saatim onunla geçmişti. Bir şekilde sohbeti, dudaklarının kenarı gibiydi, U2'nun Elevation'ından bildiğimiz.. Barbora.. Öyle kız ismi mi olur, olurmuş, görmüştük. Be-raaa-ber (a'lar açık havaya bakar gibi).

Barbora, seni beni mutlaka ama mutlaka, uğurlarken ya da görüp karşıladığında hani yanaktan öpersin ya hafif resmi, küçük, mah-mah diye, bu işte, mutlaka o kırmızı o yumuşacık o beyaz teniyle teptezat dudaklarının kenarına kenarına öper öptürürdü kendini m'leri uzatarak mmmmah diye. Bir o yanaktan bir de diğerinden, artık yanaklığı kaldıysa bunun. MahMah oh şukela şeklinde.. Tanıştığımızda "Barbaros.." demiştim, "freut mich" (memnun oldum), "..bizde de Barbaros vardır bir misal kız ismi olarak". Yersiz, dingilce bir espriydi. Allah'tan anlamadı. Anlaması zordu. Anlasaydı, benim için de uzun süre içinden çıkamayacağım bir şok durumu olurdu..

Telefonuma kaydettim adresini, iki telefonu da zaten vardı ama adresi tabii ki yoktu. "Telefonum değişti, kaydet" diye verdiğimde kendi telefonumu, çaldırmıştı telefonundan. Sanki daha önceden gerçekten telefonum onda varmış gibi de hiç şaşırmadan. Oysa o gün tanışmıştık. Diğer numarasını da aynı gün almıştım, iki lafın arasında.

Barbora, navigasyonumda "Bora" diye kayıtlı. Oysa gayet alımlı, saçları ipek teni bebek gibi, güpgüzel bir hanım kişi. Yanından ayrıldığımda planımız şuydu. Birkaç gün sonra ben onlara gidecektim. Ama iki gün ayırarak bu "yolculuğa".. Artık yolculuk mu, macera mı, serüven mi Güliver mi, arzın merkezi mi, denizlerin 20.000 fersah dibi mi, Dante mi, don kiyot mu (sıcaksa) buna ne dersen de. "İki gün ayıracaksın, bizde kalacaksın, ve hiçbir şey düşünmeyeceksin, bütün planı ben yapacağım" demişti. Annen baban Barbora, abin varsa, zopalamazlar mı adamı "25 yaşında yüzbinlik araba nerden geldi bu para en iyisi sorma" gibi gelmiş tünemişim evinize dedim, hayır hayır dedi. Evimiz çok büyük, sekiz oda, istediğinde kalırsın hattı zatında. Olur dedim. Bu konuşmadan birkaç gün öncesinde, Fikret'le Ahmet Venedig'e gitmişlerdi. Faule bak. Ahmet sakallı.. Fikret de iyi çocuk. Böyle söyleyince enteresan bir çift gibi, değil mi? Ahmet'i görsen, olmuş bu tamam dersin ne söylersem. Ama tam değilller bu ikisi, sadece gezmeye, dolaşmaya oradalardı (başka ne yapacaklarsa. Ama halen "gondolda" çiçekli şapkayla düşününce ikisini, yarım bir gülümseme kaplamıyor değil yüzümü, o ayrı). Resimlerini gördüm, gayet havaya bakan tiplerdi. Bir de Dubai'ye beraber gitmişler bunlar, beraaaber evet, o da başka bir enteresan konu oldu bana, öğrendiğimde. Milli kıyafetle başlarında o yuvarlak şey, üstlerinde o beyaz mintan mıdır entari midir onla iki tane genç adamı, biri de sakallı öyle görünce daha enteresan bir fotoğraflarını göremem diye düşünüyordum. Gördüm..

Ben de istiyordum. O rahat kıyafetten değil de, Venedig'den. Barbie dedim, çünkü Barbora demeye alışamamış bir iki kez de Barbara demiştim ki bir de böyle Laura'mız vardı. "Lora" gibi okuruz, söyleriz ya hani, tanıştık, öyle değilmiş, Laura'ymış, "a" ile, yazıldığı gibi okunacakmış. Ona alışmıştım da, bu Bora'ya hiçbir zaman tam uyum sağlayamamıştım. Venedig dedim.. Onun bu sekiz odalı hürmüz planları üzerine. Tamam ben gelirim de size, artık sekiz odanızı teftişe, sen de benle gel dedim Venedig'e, gondola mondola, çiçekli belki şapka takarsın başçağızına ben de gondolu süren gongolcuyla laf atarım sağa sola hiç gitmedim ben oralara. Arabaya atladık mı şurdan altı yedi yüz kilometre. Bir gece kalır döneriz. Olur dedi, gözleri parladı. Ama ne zaman, hemen söyle. Düşündüm baktım, dergi var burada benim. Öyle çok büyük değil de, onun yeni sayısını içeri (matbaaya) verdik mi sen sağ ben selamet, alır kaçırırım seni. On on iki güne dedim. Okuluna mani mi? Değil değil dedi, iki-üç gün mutlaka kaçarım bir şekilde. Turizm bilmemnesi okuyor. Üç kere söyledi ayrı zamanlarda, hiç anlamadım.

Turizm und menecmınt



bilibili gibi kalmış aklımda. O menecmınt da "management" değil, eminim de, her neyse. Ben de Management Information Systems okuduğum zamanlarda kimse doğru düzgün ilk seferde anlayamıyordu. Her zaman böyle büyük bir kablo var, Türkiye'yle diyelim Alanya'dan Lost'dakine benzer, ama daha kalın, plajdan kumun altından çıkıyor, taaa Amerika'ya Florida kıyılarına kadar gidiyor işte ne bilgi, enformasyon varsa o taşıyor, ben de ondan sorumlu olacağım gibi gelirdi okulu bitirince. Seneler sonra anladım ki kablo yoktu. Beş yılımı verdim o bölüme. Ama ilgili hemen hiçbir şey yapmadım. O hayal kırıklığıyla kaldım. Barbora'nın Turizm Menecmınt Bilibili'si de biraz öyle geliyordu. Okur bu, bitirir de. Akıllı kızdı.. Ama ya bilibili yoksa, hiç olmamışsa.. Biraz onu biraz bunu düşünürken, uğurlarken beni, sağ tarafımdan, yanağımdan öperken yine dudaklarımın kenarına kenarına geldi dudakları, sen misin bunu yapan oldum bir anda, sinirlendim, hayır öpeceksen ya tam öp ya ne böyle yarım yarım. Aniden, soldan direk, dudaklarının yarısından epey bir hallice öptüm.

Pamukşeker gibiydi.

Şaşırdı. Şaşırmadım. Yeşil, parlak bir elma gibi bakıyordu. Alnına saat yapmak istedim. Olmadı. Zaten dediğim gibi, gitmeliydim ve saat kaçtı hatırlamıyorum. Gece biter eve giderim gibi geliyordu. Planlar güzeldi. Tam çıkarken, Anna aradı. Ne olduğunu tam anlamadım ama yanına gittiğimde uzun boylu, alımlı, hafif soğuk bakışlı bir başkası vardı yanında. O geceden sonraki bir buçuk ay boyunca hayatımı alt üst edecek olan Monica ile böyle tanıştım. Mony deyince, "Hay" dedim, Japon gibi sert, son zamanlardaki anime takıntımdan belki de, "Mumi".. Anlamadı. Hani orta yaşlı, böyle otuz beş kırk yaşına gelmiş ama hala kendini yirmi iki sanan, yanında mutlaka nereden geldiği kim olduğu belli olmayan genç güzel bir veya daha çok genç hanım olan kafe restoran veya bar sahipleri ya da işletmecileri vardır. Gerçek ismini çok az insan bilir, AliNazik, Kemalettin, Nurbaturalp, Muammer gibi, bilenler de hiç emin değillerdir gerçek mi nedir diye. Kendilerine hep Niko, Figo, Çüko gibi isimler takarlar. Onları anlarım. Adamın adında "ı", yumuşak g gibi harfler varsa veya direk telaffuzu Zübeyir Çiğril'e falan giriyorsa mesela, "enternasyonel" düşününce iletişimde çok büyük



bir handikaple ilk adımı atacağı aşikardır. Oysa "Çüko" dedin mi herkes seni anlar. Ben Çüko'yum. Merhaba. Kolay, naif.. Aşağı yukarı yani. Anlamı nedir diye birisi sormadıkça, her şey yolundadır batı cephesinde. İşte benim "mumi" de biraz öyle olmuştu. Ağzımdan öyle çıktı. Anna da birkaç kez öyle demişti. Belki biraz da ondan. "Ne yapıyoruz" dediler. Gidiyoruz dedim. Açık bir yerler düşündüm, ikisini de aldım götürdüm.

Dominika aradı. Öyle sabit duran, paratoner gibi, insanların rastgelip ya da boş kaldıklarında aradığı biri değilim. İsterdim ki, onunla beni bir görün. Deliydi. Bana da deli diyordu. Babası gitaristmiş, şarkı söylermiş, grupları varmış. Tanıştığımızın ertesi gününde telefonumda babasının resmini gördü, üç tane, ikisi de grubuyla. Çaldıkları şarkılardan ikisini dinlettim, yine telefonumdan. Kendisinin kardeşiyle, Barbara'ydı ismi kardeşinin, normal bildiğimiz Barbara, ki ilk onunla tanışmıştım, iyi insandı, beş yaşındayken söylediği bir parçayı da. Öyle şaşırmıştı ki. Anlatamam. Ben de şaşırmıştım aslında. Nasıl yaptığıma hepsini.. Ama güzeldi. Monica'yla beraberken, yemekte, aradı. Bakamadım. Sonraki birkaç gün de. Hiç bakmadım. En son mesajı telefonumda, "İstanbul uyuma" diye.. Uyumuyordum da, anlatamadım işte.

Sepultura geliyordu. Şu arabalı şeye, hani arabalar var ama küçük, go-kart ama açık alanda toz duman, yarışıyorsun, ona gidecektik, Bianca'yla ama olmamıştı. Sepultura sevdiğimi dinlediğimi duyunca mutlaka konsere beraber gideriz demiştik, o olmadı bu olsun da gibisinden bir yerde. Ondan bir hafta sonra da Soulfly.. Haber veririm demiştim. Çok iyi kızdı. En son görüşmemizde, koluma bir sürü şey yazmıştı, tükenmezle. Bu da ayrı bir zevk işte. Bir de sol göğsümün üstüne, t-shirt'üme güneş çizmişti, Kenan Doğulu'nunkine benzer. Arayamadım. Konserler geçti. Biliyorum bekledi. Aslında ben de istiyordum beraber bir şeyler yapmayı. Sıcacıktı, çok samimi.. Olmadı.

Tam o ara, o günlerde, ışıkta, arabanın içindeyim ama tam yaya geçidinin dibinde değil de, birkaç araba geride. Çok uzakta değil ama karşıdan karşıya geçmekte olan, ki gayet kapalı bir gündü, hafif de soğuk aslında, mini etekli birini gördüm. Şu havada bravo falan derken baktım Michaela. Spora gidiyorum, ama yine de aradım, üşümüyor musun diye. Şaşırdı. Neredesin dedi, arabadayım. Gel bir şeyler içelim. Gelemem dedim, zaman yok. Spor kaçıyor sanki. Görüşemedik. Michaela'yı en son Fikret gördü. Tanıştırdım. "Uf aaaabiii bu ne" gibi bir tepki verdi. Aslında çok güzel kız evet de, biraz da Fikret'in sürekli sakallı biriyle takılıp Venedig'e bile onunla gitmesine verdim bu tepkiyi. Ben de Michaela'yla ilk tanıştığım gün gözlerimi alamamış, sürekli bakmıştım, öyle biriydi, tablo gibi, o ayrı.

Geçen haftasonu hem Anitta'yla hem Lucia'yla hem de onunla görüştüm. Öldün mü ne oldu dediler, hepsi. Neredesin bunca zamandır. Sanıyorum iki aya yakın oldu, hiçbirine bir cevap vermeyeli. Görüşmeyeli. Erica'ya bile, güya geçen haftasonunda onunla da görüşecektim.. Sürekli Mony'yleydim. Sanırım onun için. Bir de, başka bir şey başka biri, kadın-erkek o bu hiç istemedim görüşmek. En son Galatasaray Hamburg'a 3-2 yenildiği akşam aradım. O güne kadar, on on iki gün hiç arayamamıştım. "Ruhum senin" diyordu, "kalbim senin ruhum senin". Sanki Galatasaray yenilince aklıma geldi. Ruh önemli bir şeydi ve Hamburg, yerse, ruhumu incitmişti. Haytalığımdan değil, bu ruhsal mesajından önce, "seni unutmaya çalıştım ama yapamadım" demişti. Ondan.. Bravo. Bir insan bir diğerini neden "unutasın" (Japon gibi okunacak, sonda da başta da soru işareti).

Mart bitmek üzere. 1 Ocak 2009'dan itibaren pek çok şey oldu. Tüm bu insanlara sordum, nedir diye, neyi seviyorsunuz ne var bende, ne yapıyoruz ya da, neden.. Çok iyi olduğumu söyleyen de oldu deli de ama nasıl oluyorsa pozitif deli.. Jasmin en son, ki üç hafta önce tanıştık, hemen her gün beraberiz, arkadaşım, "sadece arkadaşız", Tuğba mesaj atmıştı, bizi ilk gördüğünde, "çok hoş kız" diye, öyle.. Otur izle.. "senin içinde çiçek var" dedi, çok güzel, çok iyi.. Ben de belki dedim. İsmi de "Jasmin"dir. Gülümsedi. Gülümseyince şeye benziyor,

kendisine.

İnsanlar kendilerini görüyorlar.
İyi insanların sorunu, bilmiyorlar. Kötü nedir, kötülük nedir. Sınırlılar. İçinde ne varsa, ne kadar bilebiliyorsa, ne kadar hissedebiliyorsa, ki iyi insanlar iyi şeyleri hissederler, iyi düşünürler, niyetleri iyidir, yaklaşımları iyidir, iyi taraflarını görürler, öyle algılamaya meyillidirler, onu biliyorlar. Kötülüğe önlem alamıyorlar. Çünkü bilmiyorlar. Çünkü tahmin edemiyorlar. Bildiklerini, önlem alabileceklerini ya da olasılıkları hesaplayabildiklerini düşünüyorlar. İlişkilerinde de, ki yaşamın çok büyük ve önemli bir kısmı insanların insanlarla ilişkilerinden ibaret, aldıkları kararlarında da, kaçındıklarında da, atlayıp koştuklarında da, her şeylerinde böyle.

Bir şey düşünüyorsam, bir yargım, bir fikrim, bir olayım varsa, söylerim, yazarım ben. Direk. Belki biraz bu beni, özgür kılıyor. Ayakta tutuyor. Biri size güvenirse, güveniyorsa, bunu anlarsınız. İnsanların inanacağı biriyseniz, sizin de inanacağınız önemli bir şeyiniz, bir kişiniz var demektir. Kendiniz. Bu da sizi diğerlerinden ayrı, "bağımsız" kılan önemli bir ayrıntıdır.

Bunun gibi, bilgisayar oyunları da sizi pek çok insanın hiçbir zaman keşfedemeyeceği, bilemeyeceği, yaşayamayacağı farklı gerçekliklerle tanıştırır. Farklı ortamlar sunar. Hayal ettirir, yaşatır. Bilgisayar oyunları, oyunlar olmadan büyüyen, yetişen biri insan ilişkilerinin yozluğunda, yalanlarda, insanların ve sistemin para ya da başka maddi-manevi çıkarlar ve dayatmalarla bürülü fiziksel gerçekliğinde rahatlıkla ruhsuz, soysuz ve hayatı bundan ibaret sanan "inançsız" bir varlığa dönüşebilir. Kitaplar olmadan da, okumadan da, sinemaya gitmeden de, düşünmeden de..

Jasmin çiçeği gördü. Dedim ki tamam, çiçek var, ruh var, bir de beden var. Madem öyle çok görüyor, biliyorsun sen, söyle bana, nedir bunları bir arada tutan?

Sen sadece ikisi mi var sanıyorsun dedi, ruhla bedeni kastederek.. Evet dedim başka nedir ki?

Can dedi.

2009'un ilk çeyreği bitmek üzere. Buraya, hayatımdan çok kısaca birkaç yerinden tutup sürüklediğim bu birkaç küçük ayrıntıda, önemli bir gerçek gizli. Ruhu incinmiş, yalnız biriyim. Gördüm, bildim, yaşadım ben. İyiyim. İyi olduğum için yalanlarını, aldatmalarını, maddiyatlarını, paralarını pullarını, birbirlerini satın almalarını, yıkmalarını, karartmalarını, karalamalarını değil, kendimi gördüm ben, insanların içinde. Ve ne yapıyorsam, oynadığım oyunları, dedemin ben okumayı yeni sökerken armağan ettiği Robinson Crusoe'ları, Güliver'in Maceraları'nı, Denizler Altında 20.000 Fersah'ları, Arzın Merkezi'ne Seyahat'leri, çocukluğumu, okuduğum kitapları, ailemden büyüklerimden aldığım sevgiyi, gördüğüm gösterdiğim saygıyı, insanlığı, arkadaşlığı, oyunlarda bulduğum kendimi, şiirleri, filmleri taşıdım ben kendimle. Çiçeğimi, canımı verdim ben her şeyime.

Oyunlarımı oynadım, kitaplarımı okudum, yazdım da hatta. İnsanları gördüm. İzledim. Bildim. Ruhu incinmiş, yalnız ve mutlu biriyim.

Bu benim EnSevdiğiM. Kısıtlı değil, kısıtlı değilim, gerekirse tek kelimeyle her şeyi veririm, Mart'ım, Nisan'ım. Mayısta burada, tekrar görüşebileceğimizi umarım.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdiğiM'leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

CEMRE DÜŞTÜ…



Evet, sayın seyirciler, birkaç aydır Piksel'i ha değiştirdik ha değiştireceğiz diye diye, bu ay nihayet fırsat bulup biraz modifiye ettik (Word'ün sözlüğüne göre *kodifiye* ettik)… Bahar gelmeden sayfalarımıza cemre düştü de diyebiliriz. Yeni bölümlerimizi biz sevdik, umarım siz de beğenirsiniz. Piksel'in yeni halinin nasıl olacağı konusunda aklımızda birçok fikir vardı. Girecek olan yeni şeyler, "artık Piksel için bile fazla eski" deyip çıkartmaya karar verdiklerimiz falan derken baktık yapılacak çok iş var, hepsini bir aya sıkıştırmak istemedik. Önümüzdeki aylarda bazı sürprizlerimiz olacak, bunun yanında da sabit yeni bölümlerimizi yavaş yavaş hayata geçiriyoruz. Örneğin Dünyayı Sarsan Oyunlar bu ay sona erecek (gibi). Bundan sonra o sayfalarda başka "sarsıcı" şeylere değineceğiz. Gelecek ay ilk örneğini görebilirsiniz. Daha sonra henüz hafızasını kaybetmemiş olan yazarlarımız *(ki sayılarının az olmasından kuşkulanıyoruz –Serp.)* "hatırladığı ilk oyununu" yazacak bize. Çok eğlenecek, çok güleceğiz. Piksel TV yerine retro oyun dünyasının ilginçliklerine yer vereceğiz. Bu bir oyun sonu canavarı da olabilir, eski-yeni kapışması da olabilir (bu sayıdaki gibi), komik bir sahne de… Tabii hazır inşaat sürerken sizler de Piksel'e yön verebilirsiniz. Örneğin elinizde eski konsollar, oyunlar, posterler, Collector's Edition paketleri vardır, Amiga, C64 vardır ve satmak istiyorsunuzdur. Mini bir ilanla talep yaratabilirsek burada onlara yer verebiliriz. Başka başka… Eğer "bileği bükülmez bir koleksiyoncuysanız" yine sizinle işimiz var. Gelip bir çayınızı içmek, konuşmak ister ve okuyucularla bunu paylaşmak isteriz. Arayın, boyayın bizi.

Son olarak, buradan **Battlestar Galactica**'ma da veda edeyim. 2003'te başlayan BSG aşkımız sona erdi, bitti dizimiz. Bir filmden ve dizinin geçtiği yılların öncesinde geçecek yeni bir seriden bahsedilse de, son beş yılımızı dolduran BSG'nin yeri ayrı olacak kalbimizde. So say we all!

Eğer derginin bu köşesine ait fikirleriniz, eleştirileriniz varsa
'den bana ulaşabilirsiniz. Sevgiler, saygılar. Pikseliniz bol olsun…

VOLKAN TURAN

AYIN ÖNERİLERİ

-İstanbul Film Festivali'nde en az 10 film izleyin.

- Çileğin üstüne pudra şekeri döküp çiğnemeden yutun (her öneriyi ciddiye almayın).

-9 Temmuz **Katy Perry** konserine hazırlıklı olun.

İNSAN YAŞLANDIKÇA…



Oyun salonlarında binlerce kurşunun üstünüze yağdığı uçak oyunları vardır (shoot em up). Bu oyunlarda başarılı olmanın en iyi yolu ateş tuşuna çok hızlı basmaktır. Öyle tık tık tık basarsanız yenilmeye mahkumsunuzdur. Ben de o yollardan geçtiğim için biliyorum, sözde hızlı basardım. "*Volkan gel şu boss'u geç*" derlerdi. Aslında çok yavaş basıyormuşuz, şimdi anladım.
Hudson'un insan maskotu olan Takahashi Meijin, bundan 23 sene önce Famicom kontrol tuşuna "saniyede" tam 16 kez basabiliyormuş! Şimdi 50'sinde ve "*yaşlandıkça tuşlara daha az basıyor insan ne yazık ki, şu anda 13 filan yapabiliyorum*" diyor! Terbiyesiz! 17 yaşındayken de 11 kez tuşa basabiliyormuş. Street Fighter II'de Ryu'nun aşağıdan seri tekmesi yeterince hızlı basıldığında bayıltır, umarım denk gelmeyiz kendisine.



NOKTA YEMEYE DEVAM!

2010, Pac-Man'in çıkışının 30. yılı ve bunun için bir tane özel Pac-Man oyunu yapılacak. Namco Bandai'den yetkililer "30. yılında Pac-Man'i geri getirmeye takım olarak karar verdik ve şu anda projesi üzerinde çalışıyoruz" dedi. Proje başında da Sonic The Hedgehog'un yardımcı yapımcısı Hirokazu Yashuhara bulunuyor. Tabii Sonic'in asıl sahibi Toru Iwatani'yi orada görmeyi daha çok isterdik ama kendisi 2007'de XBox Live için bir Pac-Man yapmıştı. Neyse artık, seneye "noktaya" doyacağız diye iğrenç bir espriyle bitireyim bu haberi de.



PSP PSN GENİŞLEYECEK GİBİ

Her ne kadar türlü türlü emülatörün yardımıyla PSP'de eski oyunlar oynansa da, Sony bunu yapamayanlara (riske girmeyenlere) yönelik hizmetini hızlandırmaya karar verdi. Böylece PSP'deki PSNetwork biraz da Virtual Console benzeri bir platforma dönüşecek, yani insanlar eski oyunları oynayabilecekler. Hâlihazırda PSOne oyunlarının da PSP ağına ekleneceğini biliyoruz ama SCEA'dan John Koller, PSOne öncesi için de hazırlanan (belki de çıkma fırsatı bulamayan) oyunların da yolda olduğunu söylüyor.

THE WRESTLER'DAKİ OYUN…

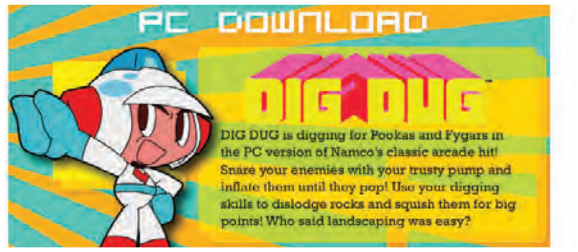
Darren Aronofsky'nin son filmi, Mickey Rourke'un geri dönüşünün kanıtı The Wrestler'ı izleyenler neyden bahsettiğimi şimdiden tahmin ediyordur (izlemeyenler de koşarak gidip izlesin). Randy ile ufak arkadaşının SNES'te oynadığı Wrestle Jam! Aslında gerçekten oynanabilir bir oyun. Film için özel olarak yapılmış tabii. İki kişinin ellerinden dökülen oyunun yapımı haftalar sürmüş. Tabii bunda oyunun tek değil altı farklı versiyonun yapılmış olmasının katkısı da büyük. Oyunda 8-bit teknolojisi kullanılmış, yapay zekâ eklenmiş, SNES kontrollerine uygun hale getirilmiş, ses ve müzik eklenmiş ve her iki karaktere de sekiz farklı hareket eklenerek son haline getirilip filmdeki oyuncuların önüne konulmuş… Darren'in planladığı bir olaymış tabii bu. SNES zamanından kalma olarak lanse edilen Wrestle Jam'in



yanı sıra CoD4'ün de görülmesi filmin en hoş sürprizlerindendi şüphesiz. Ayrıca Infinity Ward da CoD4'ün filmde geçtiğini görünce şükranlarını iletmiş, çok şaşırmış, öyle ki bunun haberi buralara kadar ulaşmış.

PİKSELİZE İNCELEMELER

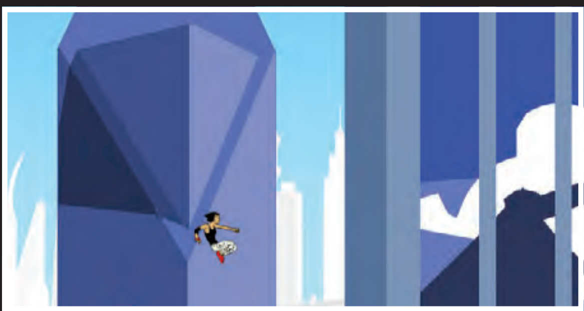
ESKİ RUH, GELDİYSEN ÜÇ İLERİ, BİR ENTER YAP



NAMCO OYUNLARI

FACEBOOK OYUN GÖRSÜN

Namco Bandai'den hoş bir hareket geldi, Facebook kullanıcıları dört köşe oldu. Java-Flash tabanlı, sekiz adet kaliteli oyun Facebook'a eklendi. Bunlara eklenen son iki oyunsa *Namco All Stars: Dig Dug* ve *Pac-Man*. Facebook'tan ilgili sayfaya gidiyor, istediğiniz bir oyuna tıklıyorsunuz ve oyunu PC'ye indiriyorsunuz. Siteyle işiniz bitiyor böylece, kısayolu kullanarak özel hazırlanmış arabirimde oyununuzu oynuyorsunuz. Uygulama gayet başarılı. Mahjongg, Sudoku, Poker gibi klasik oyunları sevenler de hoş saatler geçirebilir Facebook'ta.



MIRROR'S EDGE 2D

YAYLAN YUVARLAN

Mirror's Edge'i konsol ve PC kullanıcıları geçtiğimiz aylarda bolca tecrübe etti. Yeni fizik motoruyla dur durak bilmeden tırmandılar, hoplayıp zıpladılar… Şimdi de internet kullanıcılarının, Flash tabanlı oyunları sevenlerin günü geldi. Mirror's Edge'i bir de 2B oynamanızı öneriyoruz. Gayet uzun bir oynanış süresine sahip olan Mirror's Edge 2D, bir platform oyunu. Birçok yapı arasında belirli yerlere ulaşmak için uğraşıyorsunuz. Kanıtlar toplayacak, binalar içine girecek ve zıplanması zor yerlere konmak için ter dökeceksiniz. Son güncellemeyle birlikte artık oyunu kaydedip istediğiniz zaman devam etmek de mümkün oldu. Şugar.
http://www.mirrorsedge2d.com/



MEGA UÇUŞ

EN UZAĞA KİM ZIPLAR?

Mega Uçuş, detaylara önem veren ve başarısını buralarda göstermeyi seven oyunculara hitap ediyor. Aslında yaptığınız iş çok basit. Bir mancınığa yerleşiyor ve kendinizi tek tıkla fırlatıyorsunuz. Sonra da bakıyorsunuz, kaç metre uzağa gittim diye. Uçarak aldığınız yolu etkileyen iki faktör var: Mancınığın atış şiddeti ve rüzgârın durumu. Özellikle rüzgârı hesaplamadan atlamak genellikle hüsranla sonuçlanıyor. Öte yandan TTNet Oyun kullanıcıları oldukça iyi bu konuda, şimdiden belirtelim :)
http://www.ttnetoyun.com.tr/

GURU MEDITATION

MERT HAKKI BİNGÖL

UMUT TARLALARI



Okul kitapları tarafından yıllarca tahıl ambarı diye yutturulmuş bir vatanın evladı olarak dünyanın ilk çiftçilik simülasyonuna sahip olmanın haklı gururunu taşıyorum. Bir "the chiftchilik simulation" olan Umut Tarlaları, 1993 yılında Amiga için piyasaya çıkmış ve büyük ilgi görmüştü.

İki disketten oluşan oyunun disketlerini elimde tutarken öncelikle aklıma oyunun B disketi şakası geldi ve oyunu yüklemek için A değil de B disketini taktım. Karşıma çıkan tokat niteliğindeki o ünlü "Koskoca B'yi görmedin mi lavuk?" uyarısı burnumun direğini sızlatmadı desem yalan olur.

Oyun açıldığında kendinize bir sektör seçerek artık bahtınıza ne çıkarsa, toprağın özelliğine göre ya tarım yapar ya da eğer verimsiz bir toprağa denk gelmişseniz kendinizi hayvancılığa verirsiniz. Tarım yaparken öyle basit bir şey sanmayın, toprağın türüne göre ekebileceğiniz ürünler de çeşitlilik gösteriyor. Üstüne üstlük eğer teknolojiden de yeterince faydalanmıyorsanız toprağı nadasa bırakarak koca bir seneyi heba etmek zorunda da kalabilirsiniz. Ürünlerinizi şeeerdeki fabrikaya satabilir ya da semt pazarında tezgâh açabilirsiniz. Gitmişken belki kümesinize tavuk eklemek için açık artırmaya bile katılabilirsiniz.

Harika bir paketi olduğunu hatırladığım oyunun çok özenle hazırlanmış bir kitapçığı vardı. Ayrıca hangi ürünün hangi toprakta yetişeceğini, taban fiyatlarını, hasat mevsimini falan görebildiğiniz bir ürün tablosu, hangi felaketin ne hasara yol açabileceğini gösteren bir hasar tablosu ve açık pembe fon üzerine koyu pembe fontla yazılmış rakamlardan oluşan bir şifre kâğıdı vardı. O şirin kutu daha dün gibi aklımda.

Bugün için artık çok basit kaçan yapısına rağmen hem nostalji yaşamak için hem de değişik bir oyun konseptini denemek için bence mutlaka şöyle bir açıp oynanması gereken bir oyun UMT. Hem türünün ilk örneği hem de ilk Türk yapımı oyunlardan bir olması nedeniyle bizim için de ayrı bir öneme sahip.

Yapımcı Siliconworx, oyunu tüm edevatıyla beraber bedava indirime sunmuş durumda. Gerçek bir Amiga'nız yoksa bile WinUAE yardımı ile emülasyon yaparak da UMT'nin keyfine varabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey www.stillpsycho.net/Umut_Tarlaları adresine uğramak. Sadece kitapçığını okumak bile neşelenmenize yetebilir.



ESKİ vs. YENİ



Bazı oyunlar vardır; taklit eder. Bazı oyunlar da vardır ki taklit edilir. Altered Beast işte taklit edilecek bir oyun olarak dünyaya 1988'de düştü. Kendisinden sonra gelecek bir başka efsaneye, Golden Axe'e zemin hazırladı. 2005'te Altered Beast bir kez daha kendini göstermek için PS2 ortamına taşındı, modern çizgilerle. Ama oyun hiçbir şeye benzemiyordu. Kötüydü. Kendisinin bile taklit edemediği bir oyun olarak huzurlarımızdan ayrıldı. Güle güle...



SYNDICATE

BU SOKAKLAR HİÇBİR ZAMAN GÜVENLİ OLMADI-ERCE GÜVEN

Bana "unutamadığın oyunlardan bahsetsene" deseniz ağzımdan çıkacak ilk 2-3 kelimeden biri Syndicate olurdu… Tabii onunla özdeşleşen, zamanın en dehşet yapımcılarından biri olan Bullfrog'un ismi de hemen ardından dökülürdü dudaklarımdan. Eğer şu an "niye ki?" diyorsanız ya o yıllarda yaşınız bu oyunu oynayacak kadar büyük değilmiş ya da başka âlemlere dalmış ve oyun dünyasının bu şaheserini es geçmişsiniz demektir. Ama eminim bu iki sayfayı okuduktan sonra dergiyi elinizden bırakır bırakmaz yapacağınız ilk şey internetten apar topar DosBox'ı çekmek ve Syndicate'i bir yerlerden bulup deliler gibi oynamak olacak.

ZAMANIN ÖTESİNDE

Acımasız yaşam koşulları altında palazlanan bazı şirketlerin dünya üzerinde kontrolü ele geçirmeye çalışmasını anlatıyordu Syndicate. Kimliği belirsiz dört ajanı kontrol ederek o firmaların amaçlarına hizmet etmek için girmiştiniz oyunun dünyasına. Uzilerden lav silahlarına, hatta düşmanı tuzla buz eden özel Gauss'lara kadar son derece tehlikeli oyuncaklara sahiptiniz. Bunların bile işe yaramadığı kadar inatçı düşmanları da nazikçe kendi tarafınıza çekebileceğiniz minik araçlarınız da vardı tabii.

O günlerde herkesin *Monkey Island 2*, *Dune 2* ve *Doom* oynadığını düşünürseniz, bugün bize çok tanıdık gelen bu "acımasız dünya" gözünüze çok daha yaratıcı gelecektir. Oyunun ses tasarımcısı Russell Shaw "Ekip her şeyin o kadar etkili olmasını istiyordu ki minigun'ın sesinin aynen Predator filmindeki gibi olması için projeyi geciktirmeyi göze almıştık" diyerek ekibin oyunda yaratmak istediği havayı net bir şekilde vurguluyor. Hatta oyunun müziklerinin de "John Carpterımsı" olduğunu eklemeden edemiyor.

PİZZA VE BİRA

Syndicate gibi bir oyun nasıl yaratılır diye düşünmekten kendini alamıyor insan. Üstüne bir de oyunun pub ortamında, elde peyniri sarkmış pizza dilimleriyle tasarlandığını öğrenince biraz şaşırıyorsunuz. Ama şaşırmayın. Yemek masasının etrafına toplanan ve birkaç bira yuvarlayan takım Peter Molyneux, Les Edgar, Alex Trowars, Glenn Corpes, Gary Carr ve Sean Cooper gibi adamlardan oluşunca kafalardaki soru işaretleri de birer birer ortadan kayboluyor.

"*Populous* için yaptığımız eklenti paketini daha yeni tamamlamıştık ki bir sonraki oyunumuzu düşünmeye başladık" diyor Syndicate'in baş tasarımcısı Sean Cooper. "Hep gerçek zamanlı bir strateji yapmak istemiştim. En sonunda takım tabanlı ve şehirde geçen bir oyun yapmaya karar verdik. Syndicate'in çıkış noktası tam olarak buydu. Oyunu tasarlamaya başladığımızda her şey mavi kutucuklardan ibaretti. Yaşayan bir şehirde oradan oraya koşturan mavi kutucuklar. Sonra bu mavi kutucuklar birbirine ateş etmeye, diğer kutucukları öldürmeye başladı. Tabii bunu ara sokaklara kaçarak, orada burada pusu kurarak yapıyorlardı" diyerek tamamlıyor sözlerini.

Oyun hakkında heyecanlı başka bir Bullfrog üyesi olan Peter Molyneux alıyor sözü: "Bu kutucuklar yüzünden oyuna uzun süre *Mavi ve Turuncu Bloklar* adını verdik. Yaşayan bir şehir içinde kontrol edeceğiniz bu kutucukları çeşitli ilaçlarla güçlendirebilecek ve diğer üç farklı kutucukla birleşip bir ekip oluşturabilecektiniz."

Bu felsefeyle yoluna devam eden ekip, oyunun tüm tasarım aşamasında çoklu oyuncu modunu kullandı. *Populous*'un çoklu oyuncu kodu üzerine inşa edilen Syndicate, hevesli ekip üyelerinin "acaba şunu da yapsak hoş olmaz mıydı?" sorularıyla harmanlanarak son haline ulaştı.

YÜKSEKLERDEN UÇMAK

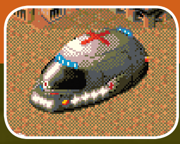
Şüphesiz oyunun en havalı taraflarından biri ilaçlar sayesinde güçlenen karakterleriydi. Üç farklı ilaçtan birini kullanan ajanlarınız renkten renge bürünüyor ve çok daha etkili birer katil haline geliyordu. "20 yaşındaydım ve biraz saftım" diyor Sean. "Oyunlarda ilaç kullanımın sonuçlarını düşünmemiştim. Oyun son derece eğlenceliydi ve biz de sürekli olarak daha fazla eğlence katmak için uğraşıyorduk. Adrenalin, Algı ve Zekâ eklentilerini karakterlere nasıl



Kaosun en iyi ifadesiydi bu alevler.



Bu da kaosa dörtlü müdahale.


Bu küçük kutucukların paylaşamadığı neydi ki diye düşünüyor insan.


Bu kadar çok seçenek ha? Dünyamız sarsılır tabii.


Çatı çetesi merdiven çetesine karşı!

katacağımızı düşünürken aklımıza teknoloji ya da ilaç gibi ekstralar kullanmak geldi. O zamanlar teknoloji sümsükler içindi ama ilaçlar havalıydı" diye tamamlıyor sözlerini.

Burada Alex devreye giriyor ve "Adrenalin ilaçtan sayılır mı? Ben onu hormon sanıyordum" diyor. "Hem bir avuç dolusu insanı tek bir seferde ateşe verebiliyor ve çığlıklar içinde sağa sola koşuşturmalarını izleyebiliyordunuz. İşte bu çok eğlenceliydi" diye ekliyor. İşte tam bu sırada Russell dayanamıyor ve konuya giriyor: "Benim için aslolan sibernetikler ve akıl kontrolüydü, oyunda bunların üstüne gitmek istiyordum. Oyunun satışa çıkacağı bazı bölgelerde yerlerdeki kalan kan izleri, ilaç kullanımından daha çok baş ağrıtacak gibiydi." Bu düşünceler ve "şunu da yapsak mı?" soruları sayesinde oyunda o kadar çok değişiklik oluyordu ki neredeyse 15 dakikada bir, bir şeyler yenileniyor ve hemen sunuculara yüklenerek tüm ekibin bu değişiklikleri test etmesi sağlanıyordu.

Tabii bu kadar değişiklik yapılırken bazen ekip üyeleri nelerin oyunda kalacağı, nelerin çıkarılacağı konusunda büyük tartışmalara da giriyordu. Neyse ki buna da basit çözümler bulunuyordu. Saçmaydı belki ama "son çoklu oyuncu maçını kazananın dediği olsun" diyecek kadar ileri gittiler bir ara. Ama her zaman geçerli bir çözüm değildi bu. "Bir noktada ölen ajanların silahlarını düşürmesi ve öldükleri noktaya ulaşana kadar silahlarını geri alamamaları gündeme gelmişti. İşte o an liseli bir kız çocuğu gibi çığlık çığlığa bağırmış ve tüm ekibi bu fikirden vazgeçirene kadar sızlanmıştım" diyor Peter Molyneux.

HAVADA UÇUŞAN ÇÖP KOVALARI

18 aylık geliştirme sürecinin ardından oyun piyasaya çıktı ve herkes Syndicate adından söz etmeye başladı. Oyun neredeyse satışa sunulduğu tüm bölgelerde anında satış listelerinin en tepesine oturdu ve ödüller arka arkaya yağmaya başladı. Hikâyesi, takım bazlı oynanışı, silahları, LAN üzerinden çoklu oyuncu modu ve sunduğu özgürlük hissiyle tam anlamıyla bir klasik oldu Syndicate. Ofisteki uzun geceler boyunca sayısız değişiklik yapan ve hepsini dibine kadar test eden Bullfrog tayfasının harcadığı emek nihayet meyvelerini vermişti.

Neredeyse tüm diğer Bullfrog oyunları gibi Syndicate için de bir genişleme paketi yapıldı. American Revolt isimli bu genişleme paketi o kadar zordu ki, daha oyunun ilk saniyelerinde doğru adamlara doğru silahları verip doğru hareketleri yapmadığınızda pat diye katlediliyordunuz. Syndicate'i bayıla bayıla oynayanlar American Revolt'a da dört elle sarılmış olsalar da ekibin bazı üyeleri bu paketten pek memnun kalmadı.

Sadece bu genişleme paketi değildi ekibi mutlu etmeyen. 1996 yılında piyasaya sürülen ve ilk oyunun devamı niteliğindeki üç boyutlu Syndicate Wars da orijinal oyuna üçüncü boyut güncellemesi dışında pek bir şey katamadı. Böylece kendisinden sonra gelen her kardeşin Syndicate'in gölgesinde kalacağı ortaya çıkmış oldu. Belki de bu sebepten, Bullfrog bir daha Syndicate yapmadı.

OYUN DÜNYASINDA BİR DEVRİM

İnsan merak ediyor… Acaba Syndicate olmasaydı bugün ağzımızın suları aka aka oynadığımız *Grand Theft Auto* gibi oyunlar piyasada olur muydu? Ya da takım tabanlı oyunların ne derece eğlenceli olabileceğini keşfetmek için daha kaç yıl beklememiz gerekirdi?

Bence bu soruların kafamızda oluşmasını sağlaması bile Syndicate'in dünyamızı değiştiren bir oyun olduğunun kanıtı niteliğinde. Tabii Syndicate sadece bizim dünyamızı değiştirmekle kalmadı. Peter Molyneux dışında ekibin tüm üyeleri Syndicate'in hayatlarındaki en önemli proje olduğunu söylemekten gurur duyuyor. Peter içinse Syndicate'in sıralamadaki yeri 3 ya da 4'ün üstüne çıkamadı hiçbir zaman ama adamın yaptığı tonla klasik oyunu düşündüğümüzde bunun bile ne kadar kıymetli bir pozisyon olduğu aşikâr.

16 YILLIK BEKLEYİŞ

Üzerinden tam 16 yıl geçmiş olsa da Syndicate'in tadını alan her oyuncunun aklında bir devam oyununun heyecan verici düşüncesi var. Aslına bakarsanız zaman zaman bunu işaret eden demeçlerle karşılaşmıyor da değiliz. Ayrıca ekibin neredeyse tüm üyeleri farklı farklı yerlere dağılmış olsalar da her yıl düzenlenen tonla fuardan birinde burun buruna gelmeleri, oturup eski günlerden konuşmaları, sonra da gaza gelip yeni bir deneme yapmaları hiç de uzak bir olasılık değil. Eğer yeni bir Syndicate oynamayı gerçekten istiyorsak o fuarlardan birinde adamlarımızı bulup kendilerine soğuk birer bira eşliğinde bol peynirli birer dilim pizza ısmarlamayı deneyebiliriz. Masadan neyle kalkacağınızı asla bilemezsiniz, değil mi?

1



1- Bullfrog ekibi oyuna eklenecek her özellik için kavgaya tutuşuyordu. Şu yeşil fayanslar için kimbilir kaç kişinin canı yandı...

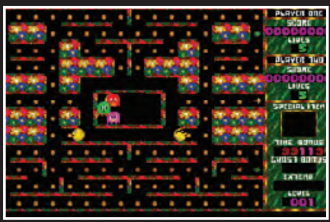
2- Coğrafya yazılısından önceki gece Syndicate oynamanın en haklı gerekçesidir bu ekran .

2



İLK GÖZAĞRIM

- SİNAN AKKOL







O ŞAPŞAL SARI KAFA MI HAYATIMI DEĞİŞTİREN?

İlkleri unutmak zordur derler. Peki ben bunca yıldır oyun dünyasının içindeyim, oynadığım ilk oyunu hatırlamıyorum desem inanır mısınız? Hatta birbiriyle iki çelişen anım var bu konuda. Amcaoğlunda Pong oynadığımı hatırlıyorum. Böyle düğmesi kıvrılarak oynanan bir kontrol cihazı vardı, evire çevire oynamıştık. Ama onun bir "video oyunu" olduğunu bildiğimi hatırlıyorum. Demek ki ondan da öncesi var. Şöyle ki:

Her zamanki gibi, mahallede deniz kıyısındaki boş arsada bütün gün beygir gibi top peşinde koşturmacamızın sonuna gelmiştik. Bakkaldan aldığımız üçüncü plastik topumuz da denize kaçmış, arkasından attığımız taşlar vasıtasıyla topu engin sulardan kurtarma çalışmalarımız da başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Bir maç daha Tuzla Tersanesi'ne doğru yelken açan topumuzun peşinden Marmara denizinde sonlanmıştı.

Toz toprak içinde bizim apartmanın merdivenlerinde oturuyorduk. Saat garip bir saatti, eve gitme vaktine en az birçok saat vardı (o zamanlar henüz 24 saatlik ölçü sistemi icat edilmemişti, pencereden uzanan annenin ağzından çıkan seslenişlere göre ölçüyorduk zamanı). Yandaki bahçenin dut ağacına dalabilir, çifteli albay tarafından kovalanabilirdik. Ancak dikenli tellerin üstünde atlayamaya mecalimiz kalmamıştı. Kaan hariç… O yine Ahmet'i almış, dürüp bükmekle meşguldü. Kız kaçıran alıp içindeki tüm tozu patlatmayı önerdi birisi ama o gün bir dördüncü kez bakkal amcaya gitmeye de kimsenin niyeti yoktu.

Tam bu sırada, kim olduğunu hatırlamadığım, bizim mahalleden bir çocuk geldi yanımıza. "Olm" dedi "Pendik'te atari salonu diye bir şey açılmış". Ben bunu duyar duymaz ayağa kalktım ve herkese "hadi hadi toplanın, gidip bakalım neymiş" dedim.

KIRILMA NOKTASI

Şimdi, bu cümle size garip gelmeyebilir ama gerçekten kafamı kurcalayan pek acayip bir şeydi bunu söylemem. Çünkü o güne, o ana kadar "Atari" diye bir kavram duymamış, bilgisayar veya video oyunu konseptiyle ilgili hiçbir şey görmemiştim. Yoktu çünkü (sene sanırım 1985-86 falan). TV ekranında Zeki Müren veya TRT haber spikerinin haricinde bir şeylerin hareket edebileceği ve hatta bu nesneleri bizim hareket ettiriyor olacağımıza dair bir ihtimal, bir düşünce, bir fikir yoktu aklımda. Yine de "olm atari salonu açılmış"ı duyduğum anda verdiğim tepki "kalkın gidek" olmuştu. İşte bu yüzden eminim ki, benim bugün bu dergiye yazıyor olmam kesin olarak genlerime yazılmıştı.

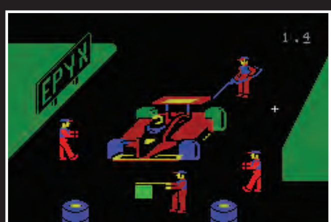
Ha, ilk oynadığım oyun mu? İsmini bilmek bir yana, "oynamak" kavramını bile o gün çözememiştim. Olayların şöyle geliştiğini anımsar gibiyim: Evdeki TV'ye benzeyen bir kabinin önünde iki tane renkli tuş ve bir kol vardı ve kasadaki amca elime iki jeton sıkıştırmıştı (tüm param bitmişti). Benim bön bön atari kabinine baktığımı gören amca "jetonu o öndeki deliğe at" dedi. Uğraşıp didinip attım. Ekranda kocaman bir uzay gemisi vardı ve sağından solundan, üstünden altından uzaylılar geliyordu. Onlar gelirken kolu o yöne çekip vuruyorduk (sanırım yani, "vurmak" mefhumu biraz bulanık çünkü). O bölümü geçersek, yeryüzüne daha küçük bir uzay gemisiyle yaklaşıyor ve altımızdan çıkardığımız ışınla yerdeki inekleri, insanları kaçırıyorduk. Sanırım.

Anlamadığım bu acayip şeye jeton harcadığım için küfrettim kendi kendime. Kaan ise çok eğleniyor gibiydi, ekrandaki sarı noktacıkları yiyen sarı bir kafayı yönetiyordu. "Bunun adı ne amca?" diye sordum kasadaki amcaya, "dobişko o dobişko" dedi.

Evet, ilk oynadığım oyun budur işte. İsmini bilmiyorum ama ondan sonra olanları biliyorum: Ertesi gün babamdan biraz daha "harçlık" alıp aynı salonun yolunu tuttum, saatler boyunca (isimlerini o zaman bilmediğim) *Pacman* ve *Pit Stop*'u oynadım… Ondan sonra olaylar gelişti. Ben burada oyun dergisi çıkartarak sürünüyorum, Kaan'sa ABD'de Silikon Vadisi'nde programcılık yaparak… Demek ki oyunlar gençlerimizi hakikaten delirtiyormuş! Hürmetler efendim.









DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Sinan acıkmıştır. Okul çıkışında birkaç arkadaşlarıyla birlikte okullarına yakın bir büfeye gider. Lâkin aylardır uzaktan uzağa hoşlandığı ama kimselere anlatamadığı kızın da orada olduğunu fark ettikten bir süre sonra tuhaflaşmaya başlar.

Cüneyit: Oğlum yarın Terminator 2 geliyor, Süreyya'ya gidek mi?
Cihan: Aaa, hakkaten ya… Yarın fizikçi de yok, bedeni kırar gideriz. E peki, sende para var mı ki?
Cüneyit: Yok ya, ne gezer. Harçlığı çarşambadan yedik bitirdik... Bu hamburgeri de sen ısmarlıyorsun, söylemediler mi?
Cihan: Yek yea, uyanıkspora bak! O zaman Sinema biletlerini de Sinan ısmarlayacakmış diye söylüyorlar… AHAHAHAH!
Cüneyit: HAHAHA! "Fakir ama gururlu" Sinan mı? EHEHA…
Sinan: Olur!
Cüneyit: …AHAHA… Ha? Ney?
Sinan: Sinema… Olur… Gideriz…
Cihan: İyi misin olm sen? Pazartesiden gömmedin mi bütün harçlığını EGSA'ya, yeni gelen Amstrad oyunlarına? Harçlığın yok diye her gün evden sandv…MMM…PFFF
Sinan: [Eliyle Cihan'ın ağzını kapatarak] Sus!
Cüneyit: Valla bak, iyi misin? Niye kızardın, terledin ki sen?
Sinan: [Fısıldayarak] Allah'ın adını verdim susun ya! Tamam, sinemaya ben götürücem sizi. Şimdi n'olur susun!
İkisi bir arada: Haydaaa!
[Bu sırada kız bizimkinin tuhaflıklarına göz ucuyla bakmaya başlamıştır ama bizimki utanç krizlerinden fark etmez. Tam o esnada arkadaki bir masadan tanıdık bir ses duyulur. Daha doğrusu höykürür!]
SİNAAAAAN!
Sinan [döner]: N'oloroloyor? Anaaa, Tuğbek!
Tuğbek: Yaaa, sırt sırta oturuyormuşuz iki saattir! Niye sesini çıkartmıyorsun, ehehehe?
Sinan: Şşşş…
Tuğbek: Ne şşş, olm bak "şu oyun" yanında mı senin? Versene evde oyniyim.
Sinan: Yy…Yok bende oyun falan. Ne oyunu? Hem niye göz kırpıp duruyorsun?
Tuğbek: [Sinan'dan çok, çok daha ötelerde duyulabilecek bir sesle] Ehehe, Samantha Fox'lu bir şey vardı ya geçenlerde söylediydin, Strip Poker mi neydi? Vereceğidin onu bana ya?!
Sinan: Gggg…g…

DEVAM EDECEK


HAVE A LITTLE FAITH
MIRROR'S EDGE
EA
DICE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
PC
© 2008 ELECTRONIC ARTS INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Bu bir ilan değildir!

Oyungezer
SAYI: 18 - 2009 / 04

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda bulunanlar
Tolga Köker

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 31 Ocak 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-17

"Fakat nasıl olur" dedi Alice, "ismimi nereden biliyorsunuz?" "Biz Harikalar Diyarı'nda", dedi Koyun, "her şeyi biliriz". "Konuşan bir koyun" dedi Ramon, "çok yanlış, düzeltilmesi gerek". "Ne çok değiştin" dedi Koyun, "ayranı içtiğinden beri". Sonra Alice'e döndü, "Bu boy da ne böyle?" diye sordu. Alice şaşkınlıkla önce kendi vücuduna, sonra etrafına baktı, minnacık kalmıştı. "Ama efendim" dedi, "neler oldu böyle?" Sesini ancak yanındaki tırtıla duyurabildi ama. Diğerleri Alice'i duyamayacak kadar yüksekteydi. Tırtıl, "Sen kimsin?" diye sordu, Alice utana sıkıla "Şey, ben, ben de şu anda bilmiyorum efendim" dedi, "bu sabah yataktan kaktığımda kim olduğumu biliyordum ama o zamandan bu yana o kadar çok değiştim ki". Belli ki herkes değişiyordu.

GELECEK AY

ŞAHSİ BİR MESELE DEĞİL, SADECE İŞ



OYUNGEZER MAYIS SAYISINDA GÖRÜŞÜRÜZ A DOSTLAR!

Geçen sayının ayıpları!

- Tuğbek'in köşe yazısının son cümlesi biraz kırpılmış, o kadardan bir şey olmaz tabii.
- Ama Empire TW incelemesini 8 sayfa yazan Tuğbek, Serpil'in son anda yazının 6 sayfa planlandığını hatırlamasıyla 2 sayfalık bir şoka (kırpmaya) uğradı. Hâlâ küplerde, indiremiyoruz.
- Sinan, Max Payne 3'ün 2009'da çıkma ihtimali için %0 demişti ancak dergi çıktıktan üç hafta sonra duyurulan oyunun 2009'da raflarda olacağı söylendi. Neyse, ertelenir elbet. En olmadı ertelettiririz yahu =)


The Power of X2
HD 4870 X2 and HD 4850 X2
World Fastest!
New!
Only from Sapphire
RADEON HD 4870 X2
X2 DUAL VPU POWER!
2GB GDDR5
RADEON HD 4850 X2
X2 DUAL VPU POWER!
2GB GDDR3
1GB GDDR3
ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
SAPPHIRE
www.sapphiretech.com


GÖKYÜZÜNÜN TEK HAKİMİ
OLMAYA HAZIR MISINIZ?
Tom Clancy's
H.A.W.X
BU OYUNLARI DA KAÇIRMAYIN!
ŞİMDİ PC VE PS3'DE!
WWW.HAWXGAME.COM
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
tiglon
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
UBISOFT